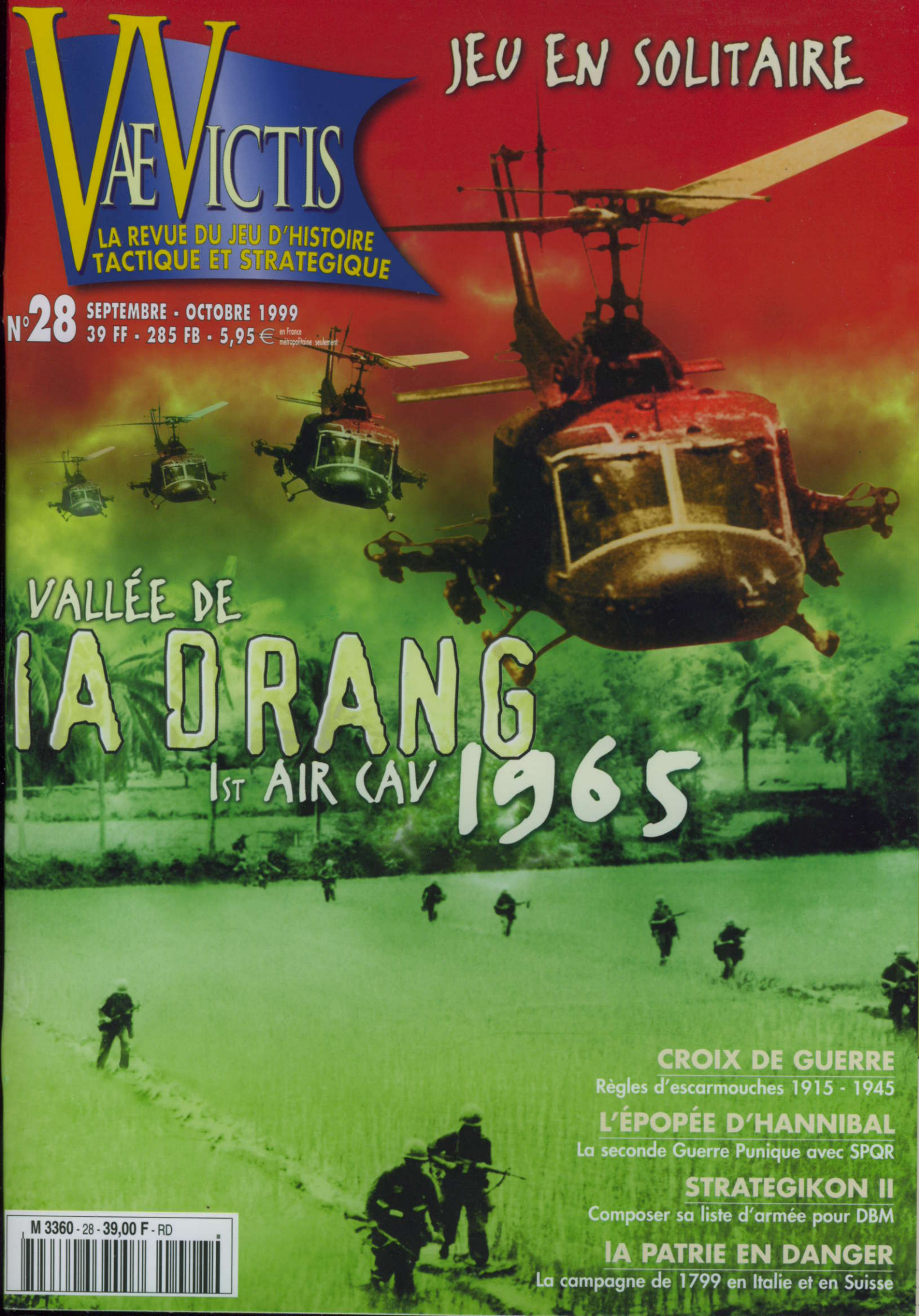
VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°28 SEPTEMBRE - OCTOBRE 1999
39 FF - 285 FB - 5,95 € en France métropolitaine seulement

JEU EN SOLITAIRE



VALLÉE DE LA DRANG

1ST AIR CAV 1965

CROIX DE GUERRE
Règles d'escarmouches 1915 - 1945

L'ÉPOPÉE D'HANNIBAL
La seconde Guerre Punique avec SPQR

STRATEGIKON II
Composer sa liste d'armée pour DBM

LA PATRIE EN DANGER
La campagne de 1799 en Italie et en Suisse

M 3360 - 28 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

VAE VICTIS
AFTER THE BATTLE
WHEELS & TRACKS
Armour Modelling
Histoire & Collections
Vive l'histoire et la stratégie avec
VAEVICTIS et www.vaevictis.com
Bienvenue sur le site du site du jeu d'histoire ! Avec VaeVictis, le magazine des jeux d'histoire, retrouvez le souffle épique des grandes batailles de l'histoire, de l'Antiquité aux grands conflits du XXe siècle.
Il est paru !

Après plusieurs mois d'attente et beaucoup de travail, le site internet de VaeVictis est enfin opérationnel ! A l'adresse **www.vaevictis.com,** ce site a pour vocation de rassembler toute la communauté des joueurs d'histoire, en offrant une gamme de services qui vient compléter ceux que l'on peut trouver dans votre magazine préféré.

Par rapport à la revue, le site vaevictis.com permet tout d'abord une plus grande réactivité pour tout ce qui touche au calendrier des stratèges et à la vie des clubs. Ce calendrier « on-line » sera régulièrement remis à jour et une carte de France des clubs sera constamment disponible et amendée régulièrement.

La page de liens est certainement l'une des plus intéressantes du site, notre intention étant que vaevictis.com devienne le « portail » pour toute recherche sur le monde du jeu d'histoire, mais aussi pour tout ce qui touche à l'histoire militaire. Nous proposerons donc des liens vers les sites les plus utiles pour les joueurs, les concepteurs de scénarios et pour tous ceux qui s'intéressent à l'histoire militaire.

Une page spécifique pour chacune de nos règles, comme *Section d assaut* par exemple, sera également mis en ligne par la suite. Enfin, le site comprend un index complet des articles parus dans VV couplé à un puissant moteur de recherche.

Surtout, vaevictis.com permet de mettre immédiatement à la disposition de nos lecteurs les errata et extensions des jeux en encart. Chaque jeu en encart publié dans VV dispose ainsi de sa propre page rassemblant toutes les extensions et notes de conception du jeu, la version anglaise des règles pour nos lecteur anglophones et, bien évidemment, les indispensables errata.

Certains des jeux publiés dans VV ont en effet souffert de la fameuse loi de Murphy : un problème ne manque jamais de se présenter à la moindre occasion ! Rappelons à cet égard que la conception d'un jeu d'histoire comprend à la fois des recherches historiques, la création d'un système de règles et les tests du jeu, auxquels vient s'ajouter toute la partie fabrication (graphisme des pions et de la carte, mise en page). Cela représente à chaque fois un travail titanesque de la part des concepteurs, des développeurs (la rédaction) et de l'équipe graphique. Faire paraître tous les deux mois un jeu en encart inédit reste le défi le plus fou de *VaeVictis* !

Si les petites erreurs habituelles sont inévitables et font partie du lot commun de tous les jeux d'histoire, quelques rares jeux de VV ont effectivement connu quelques mésaventures fâcheuses : table de placement manquante pour *Op ration Apocalypse,* mauvaise table de combat pour *Poitiers-Formigny,* absence des chiffres de renforts pour *Normandie 1944,* pour les principales. Ces erreurs sont essentiellement dues à un crucial manque de temps une fois la fabrication du magazine lancée. Bien consciente de ce problème, la rédaction a décidé de réviser entièrement son planning de fabrication et nous devrions donc maintenant ne plus connaître d'erreurs majeures... mais personne n'est parfait en ce bas-monde !

Pour revenir à notre site internet, il nous permettra en tout cas de réagir très rapidement pour mettre en ligne le moindre erratum ou amendement d'un jeu juste après sa sortie. Nos lecteurs disposant d'internet seront donc maintenant certains de disposer de toutes les informations pour se lancer dans nos jeux dès leur parution. Et en tout état de cause, la rédaction reste toujours disponible, par courrier ou par téléphone, pour répondre à vos questions.

Le site vaevictis.com représente donc un nouveau lien entre tous les joueurs d'histoire, et nous ne manquerons pas d'étendre progressivement les services disponibles sur ce site, avec par exemple des pages ouvertes aux clubs ou aux événements, des compte-rendus de tournois, des scénarios inédits pour les règles et jeux de VV, etc. D'ores et déjà, nous invitons toutes les associations ou particuliers actifs sur le web à nous contacter pour échanger nos liens et mettre en place des synergies communes touchant aux jeux d'histoire sur carte ou avec figurines. Une nouvelle fois, rassemblons-nous sous la bannière – électronique ! – de *VaeVictis.* Vive la stratégie, vive l'histoire et vive le jeu avec www.vaevictis.com !

Théophile Monnier
(tmonnier@histecoll.com)

Dernière minute : le numéro 17 de *VaeVictis* est épuisé, il n'est plus possible de le commander contrairement à ce qu'indique le bon de commande inclus dans ce numéro. Au total, cela fait onze numéros de VV déjà épuisés ! Ne tardez plus pour compléter votre collection...

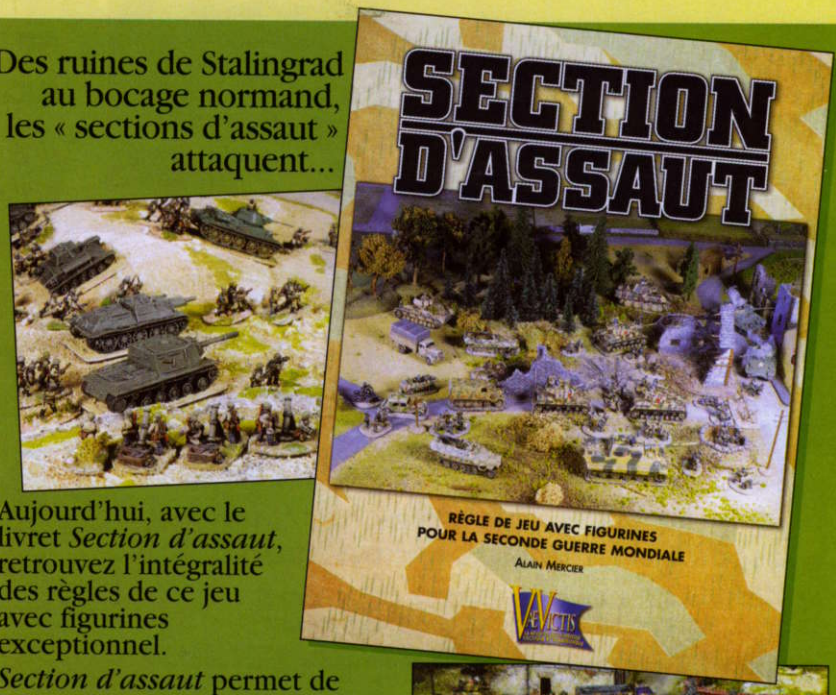
VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
présente

IL EST PARU !

COMMANDEZ-LE DES AUJOURD'HUI

SECTION D'ASSAUT
Le livret de règles complètes
et entièrement mises à jour

Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...



Aujourd'hui, avec le livret *Section d'assaut*, retrouvez l'intégralité des règles de ce jeu avec figurines exceptionnel.

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.

Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Une production VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE VV 28

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT
au prix unitaire de 69 F + 16 F de frais de port soit 85 F franco
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

En couverture : En octobre-novembre 1965, les unités de la First Air Cav — nouvellement déployée au Viet Nam, — engagent le combat contre les forces nord-vietnamiennes. La vallée de la Drang est le théâtre de ces combats où pour la première fois les Américains remportent une victoire nette sur les troupes communistes. Les opérations *search and destroy* appuyées par les nombreux hélicoptères obtiennent des résultats tangibles.
Dessin Batisse

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 29**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° (*1, 2, 3, 4, 5, 6,* 7, *8, épuisés*), 9, 10, 11, 12, (*13, 14 épuisés*), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

ORDRE DE BATAILLE N° 28
SEPTEMBRE-OCTOBRE 1999

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

STRATEGIKON : composer son armée à ***DBM*** 8

QUE CHOISIR : Les jeux **Columbia** 14

CAMPAGNE : La cavalerie polonaise en 1939 16

SCENARIO : Le mors aux dents, scénario ***ASL*** 19

ART DE LA GUERRE : La campagne de Suisse en 1799 20

ENCART-JEU : ***la Drang, Vietnam 1965,*** notre jeu complet avec règles,cartes et planche de pions 30

EXTENSION : La 2^{e} Guerre Punique avec ***SPQR*** 40

REGLES : ***Croix de guerre***, escarmouches 1915 - 1945 44

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 50

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 54

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 56

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 58

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 66

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

ARTICLE : *La bataille de Zurich*, prochain jeu en encart
ERRATA : *Normandie 1944*
CONSEILS DE JEU : *la Drang 1965*, jouez les Américains

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Maquette : Nicolas Stratigos.
Graphisme des pions : Christophe Camilotte
Graphisme de la carte : Didier Bourgeois
Infographies : Morgan Gillard
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Yves Buffetaut Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, Sandrine Régat et Nicolas Royant.

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Jobert.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour et David Gaudou.
Comptabilité et gestion : Alain Thibout, Jean-Nicolas Kalkias et Lucie Armilhon.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : F. Vauvilliers, Y. Jobert et J.M. Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Photogravure : *SCIPE, Scanway II et FRT Graphic.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1999. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

Gendarmes et archers forment l'ossature de l'armée française de la seconde moitié du XV° siècle, une armée rénovée qui permet le redressement du royaume de France. *Photos Nicolas Stratigos.*

STRATEGIKON

II - La composition d'une armée à DBM

RECRUTER et organiser son armée est la première étape à *DBM*. Et les débutants sont souvent perplexes devant la multitude de choix qui s'offrent à eux. Analysons et découvrons ensemble cette phase cruciale.

Jean-Philippe IMBACH

Avant toute chose, une remarque préliminaire s'impose : les conseils suivants s'appliquent surtout pour la constitution d'une armée ***DBM*** en 400 points utilisée en compétition. En revanche, ils deviennent caducs dans le cadre d'un scénario historique. Le joueur se base dans ce dernier cas sur ses propres recherches et interprétations, plutôt que sur une liste d'armée, aussi précise et historique soit-elle.

UN CHOIX CORNÉLIEN

Le choix de l'armée est le premier problème auquel un débutant est confronté. Cette étape conditionne le travail de longs mois : recherches documentaires, achat, peinture et soclage des figurines. C'est pourquoi cette phase est en général la plus longue, celle où le futur général en chef tergiverse... à moins qu'il n'opte immédiatement pour une armée qui l'a fait rêver dans son enfance, sur les bancs de l'école ou en parcourant des livres et bandes dessinées historiques. Dans ce cas, il n'aura de cesse de se mettre à la tête d'Égyptiens, de Grecs, de Perses, de Macédoniens, de Gaulois, de Romains, de Vikings, ou encore de Templiers et autres chevaliers divers et variés. N'hésitez pas, faites-vous plaisir avec une « armée de cœur » ! Vous la peindrez avec minutie et vous la jouerez avec peut-être plus de conviction qu'une armée plus banale (de votre point de vue).

Si vous n'avez pas de choix préétabli, d'a priori, alors de longues heures de réflexion vous attendent. J'ai abordé brièvement les différents types d'armées dans la première partie de cette série et l'importance d'en choisir une adaptée à son tempérament de jeu (prudent, agressif, etc.). Par rapport à *DBA*, le joueur devra également choisir à *DBM* entre des troupes régulières ou irrégulières. Les premières sont plus faciles à contrôler, les secondes coûtent moins chers. Les troupes irrégulières ne sont pas « moins bonnes », mais elles manœuvrent moins bien, ce qui peut être fatal à un moment crucial de la partie. Mais en contrepartie, elles seront bien plus nombreuses sur la table de jeu. À vous de choisir. Sachez que le budget est relativement équilibré à *DBM* et qu'il n'existe pas de troupes puissantes, faciles à manœuvrer et pas chères...

UN SUBTIL ÉQUILIBRE

Les armées peuvent être classées en deux grandes catégories : les mixtes et les spécialisées. Les premières offrent une palette de troupes diverses et variées, à même de faire face à toutes les situations sur la table de jeu : infanterie lourde pour faire un solide point d'appui, troupes légères pour conquérir ou tenir les terrains difficiles, cavalerie légère pour clouer, retarder et encercler l'adversaire, cavalerie ou chevaliers pour porter un coup rapide et puissant. Mais le joueur devra apprendre à manœuvrer un nombre important de troupes différentes. Il sera aussi plus difficile de coordonner toutes ces troupes disparates.

A contrario, une armée spécialisée est basée majoritairement sur un type précis, par exemple, les Gaulois avec leurs féroces warbands, les Huns et leur cavalerie légère, les Timourides et leurs cavaliers lourds. La tactique dépend dans ce cas du type de troupes prédominant. Pour un Attila en herbe, l'encerclement de l'ennemi est l'objectif à atteindre, car, de front, son armée manque de puissance. Il pourra porter le fer où bon lui semble et refuser le combat si les augures ne sont pas favorables. Un Vercingétorix, quant à lui, alignera des masses de guerriers peu manœuvrables et cherchera son salut dans un assaut massif des lignes ennemies. Le nombre important d'éléments de son armée lui permettra de supporter stoïquement de lourdes pertes. Ces armées spécialisées sont plus faciles à coordonner que les armées mixtes, mais leur manque de polyvalence est à double tranchant : soit l'armée adverse est constituée de proies faciles... soit c'est l'inverse. Ainsi nos ancêtres les Gaulois seront très efficaces contre des Romains de l'époque de César, mais en fort mauvaise posture contre des chevaliers. Le propos peut choquer, mais n'oubliez pas que nous sommes dans une optique de compétition, et, si le tournoi rassemble des listes des quatre livrets WRG, vous pouvez tout à fait vous retrouver dans cette situation périlleuse...

Un noyau polyvalent

Un autre paramètre important est la disponibilité, l'existence, de figurines adéquates. Plus l'armée sera exotique, moins vous aurez de choix. Certes, personne ne vous embêtera si vos Wisigoths sont coiffés comme des Ostrogoths, mais un vaste éventail est préférable en la matière, surtout si vous optez pour une armée « irrégulière » où la disparité des combattants doit être rendue. Les différences sont parfois si subtiles entre les listes, que vous pourrez opter pour des troupes « génériques », utilisables dans plusieurs armées. Par exemple, une base de phalangites, de Compagnons, de peltastes et d'archers crétois constituera un noyau d'armée « hellénistique ». Ajoutez un peu d'hoplites et vous obtiendrez des Macédoniens ; un lot de cataphractes, des Séleucides ; une pincée d'éléphants d'Afrique, des Ptolémaïques, etc. Vous pouvez également envisager une bonne base de cavaliers des steppes, pour représenter des Avars, des Bulgares, des Magyars, des Petchenègues ou encore des Coumans (liste non exhaustive). Une masse de chevaliers impétueux et de gens de pied – arbalétriers, voulgiers, guisarmiers, etc. – formeront une armée médiévale « passe-partout ».

Étudiez aussi avec attention le facteur d'agressivité et la liste des terrains d'une armée. Si le facteur d'agressivité est bas, vous serez plus souvent défenseur qu'attaquant, donc susceptible d'effectuer des embuscades : prévoyez les troupes – légères – en conséquence. Par ailleurs, l'impact cumulé de ces deux facteurs est quelquefois surprenant. Prenons l'exemple des colonies grecques de Libye (I-56) : leur facteur d'agressivité est nul et la liste des terrains ne comporte ni rivière, ni fleuve, ni collines escarpées. Le joueur sera donc la plupart du temps défenseur. Son adversaire – l'attaquant – ne pourra pas « fermer » le terrain et devra faire face à un rouleau compresseur d'hoplites... Ici, c'est bien la concomitance entre un facteur d'agressivité bas et une liste de terrains particulière qui fait l'atout de cette armée. Néanmoins, le placement du terrain est devenu aléatoire en *DBM 2.1*. Exit donc le système déterministe des versions précédentes. Maintenant, il est beaucoup plus difficile d'obtenir un terrain exactement adapté à son armée. Comme dans la réalité, le général en chef doit s'adapter au terrain et non l'inverse. Tout au plus peut-on remarquer qu'actuellement les terrains sont « ouverts » au centre de la table et « bouchés » sur les ailes : de fait, un corps spécialisé pour le terrain difficile est très souvent utile.

Dans les dernières années de son règne, Louis XI n'hésite pas à faire appel à de nombreux mercenaires suisses qui se sont illustrés brillamment en venant à bout des redoutables Bourguignons.

Des risques mesurés

La disponibilité d'alliés est aussi à prendre en compte. Leur utilité n'apparaît pas toujours au premier abord, puisqu'il faut étudier, indirectement, d'autres listes d'armées. Certes, ces alliés auront une chance sur six de devenir non fiables, mais ils peuvent fournir des troupes qui font cruellement défaut à votre armée principale ou bien changer du tout au tout ses caractéristiques en apportant un type de troupes très particulier, comme des chameaux. Je vous conseille néanmoins de mettre un nombre raisonnable de points de budget – au plus une cinquantaine, général allié inclus – dans un tel corps : vous supporterez d'autant plus facilement le coup du sort qui le rendra, temporairement ou définitivement, non fiable. Considérez aussi le nombre de sous-généraux disponibles. Quatre généraux réguliers offrent une souplesse de manœuvre inégalée. Mais leur coût est fort élevé : ils représentent 80 points (hors coût unitaire des plaquettes), soit 20 % du budget total, un véritable luxe dont il faudra absolument tirer parti. C'est pourquoi la plupart des armées sont à trois corps avec, éventuellement, un général allié qui ne coûte que 5 points. Les armées de généraux réguliers sont plus populaires auprès des joueurs expérimentés, car la possibilité d'échanger les dés de PIP est un avantage important.

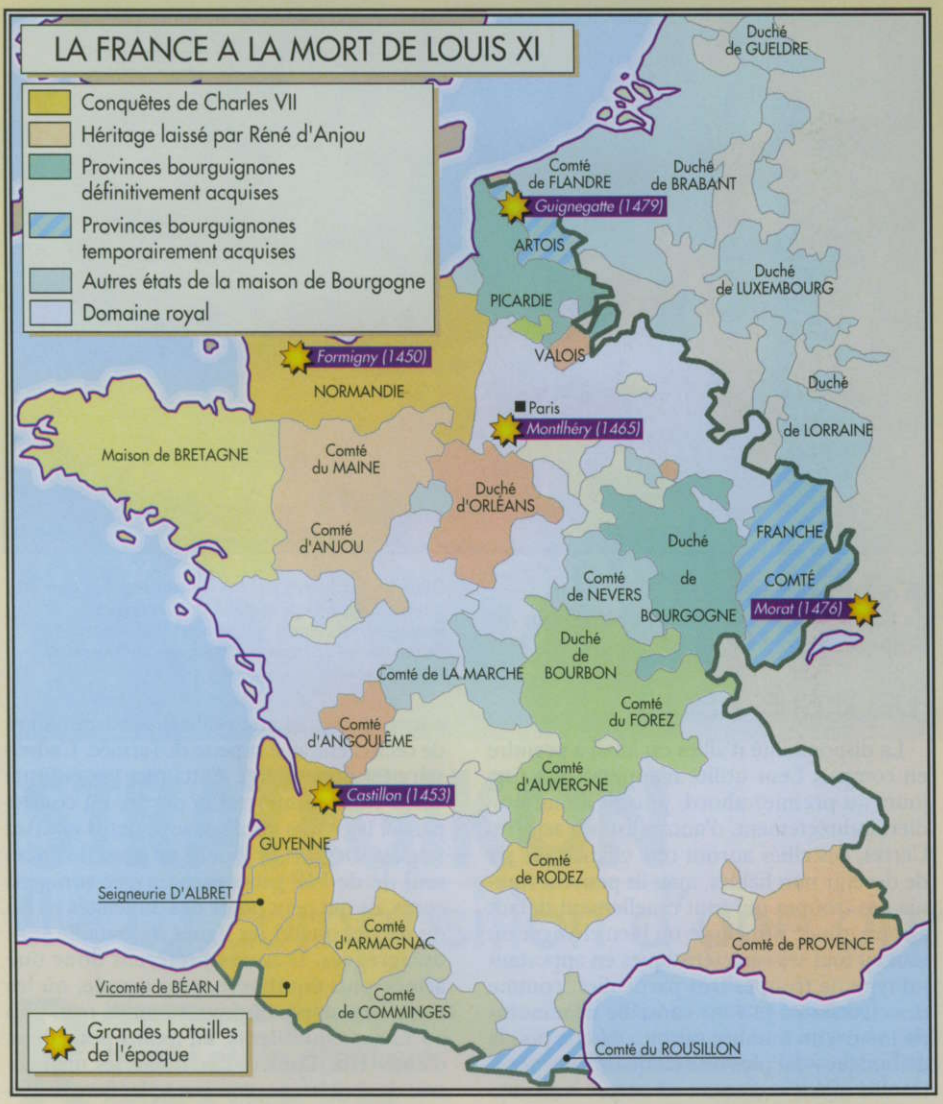
Venons en à l'organisation proprement dite. Là, plusieurs écoles s'affrontent. Certains sont partisans d'une structure où un corps est si gros que seule la démoralisation de celui-ci entraîne la perte de l'armée. L'adversaire est donc obligé d'attaquer cet énorme corps pour remporter la partie. En contrepartie, les corps annexes sont petits et assez fragiles. De plus, le joueur ne possède qu'un seul dé de PIP pour manœuvrer son gros corps, ce qui peut poser des difficultés en fin de partie, quand les lignes de bataille sont désagrégées. D'autres préfèrent donc une armée plus équilibrée, plus souple, où les corps ne sont pas disproportionnés, mais plus ou moins équivalents, au moins pour deux d'entre eux. Dans ce cas, il faut les manœuvrer de concert, pour ne pas se les faire détruire l'un après l'autre.

De l'utilité des réserves

Il est primordial de constituer ses corps en ayant à l'esprit leur futur rôle sur la table de jeu. Un corps peut être spécialisé pour un type de terrain, pour effectuer des marches de flanc, pour harceler, pour attaquer brutalement, etc. Bien qu'il soit plus difficile en *DBM 2.1* de mixer des troupes montées et à pied, il est relativement intéressant de doter un corps d'infanterie de cavaliers légers, pour qu'il soit plus polyvalent. Un tel corps sans cavalerie légère peut en effet se faire tourner assez facilement s'il est placé seul sur une aile. En début de partie, ces cavaliers légers pourront harceler et fixer l'ennemi pendant que l'infanterie progresse, puis se replier pour former derrière l'infanterie une réserve tactique à la disposition du général. Ils serviront alors à colmater toute brèche qui apparaîtrait dans la ligne de bataille. Doter l'armée d'une réserve stratégique, c'est-à-dire conserver un corps entier en retrait, revient souvent très cher en terme de budget, mais se dispenser de toute réserve, tant tactique que stratégique, peut amener une situation dramatique si votre ligne commence à être percée.

Prenez garde toutefois au mélange des troupes au sein d'un même corps, en particulier les éléments impétueux. Si vous multipliez les blocs de troupes impétueuses, vous augmentez les chances de partir en avance incontrôlée. Ne négligez pas non plus le seuil de démoralisation du corps. Un corps de 13 éléments démo-

Suite aux succès anglais de la guerre de Cent Ans, les Français organisent des compagnies d'archers pour appuyer leurs lourds chevaliers. Ces archers sont montés pour facilité leur déplacement stratégique.



ralisera à 4,5 s'il contient des demi-équivalent-élément et à 5 s'il ne comporte que des éléments complets. En revanche, un corps de 12 éléments, qui démoralise à 4, passera à un seuil de 4,5 simplement en lui ajoutant un psiloi. Pour optimiser le seuil de démoralisation, il est donc nécessaire, si possible, de choisir un nombre d'équivalent-éléments qui ne soit pas un multiple de trois. Vous pouvez aussi augmenter le seuil de démoralisation d'un corps en le dotant de troupes très bon marché, comme des hordes ordinaires (un point pour un demi-équivalent-élément). Ces dernières resteront en retrait, par exemple pour la protection des bagages, un investissement tout à fait rentable dans ce cas. Il n'y a pas de recette particulière pour l'affectation des bagages, sauf qu'ils peuvent servir à ajuster le nombre d'éléments dans un ou plusieurs corps pour que le joueur ait le choix quant au placement du premier corps lors de son déploiement. Vous pouvez aussi laisser ses deux bagages à un corps prévu pour les marches de flanc. Ces bagages ne seront pas posés en début de partie sur la table et l'adversaire ne découvrira la présence d'une marche de flanc qu'au moment où vous lancerez les dés de PIP la première fois.

De l'influence des tournois

Les conventions spécifiques à un tournoi peuvent avoir également une influence sur le choix et la composition d'une armée. Quand le terrain est fixé par l'organisateur et reste immuable tout au long de la compétition, il est inutile de choisir des éléments navals : les chances d'être sur une table comportant une rivière ou un fleuve sont bien minces. Inutile aussi d'opter pour une armée où la liste des terrains est intéressante : cette liste ne sera pas prise en compte pour la constitution du terrain, puisqu'il est fixé par avance. Par contre, pour les tournois « classiques », où le terrain est constitué suivant la règle, une option navale ou une armée comme les Grecs de Libye peuvent être envisagées. Renseignez-vous également sur la composition des poules : soit le tournoi est « open », joué en une poule unique, soit les joueurs sont répartis en plusieurs poules : « antique », « médiévale », « par livret », « par thème », « par niveau », etc. La force d'une armée dépend de ses adversaires potentiels, donc de la composition des poules.

Le relèvement de la France

Au XV[e] siècle, l'action énergique de deux rois successifs – Charles VII et Louis XI – permet de restaurer la puissance de la France, ébranlée par le désastre d'Azincourt (25 octobre 1415). Le premier, Charles VII le Victorieux, intronisé en 1429 avec l'aide de Jeanne d'Arc, est l'artisan d'une réforme fiscale qui assure des revenus réguliers à la monarchie. L'équivalent de soixante à cent trente tonnes d'argent fin sont ainsi ponctionnées chaque année, dont la moitié est utilisée pour établir une armée permanente. Les troupes sont soldées, même en temps de paix, non plus en fonction du statut social, mais selon le grade de chacun. Ainsi, en 1445, le roi crée une quinzaine de grandes compagnies d'ordonnance, chacune forte d'une centaine de lances. Une lance « garnie » comporte un gendarme, un page, un coutilier[1], deux archers et un valet de guerre, tous montés. En 1448, une autre ordonnance permet la levée de francs-archers[2], milice semi-permanente, malheureusement de médiocre qualité. Les frères Bureau, promoteurs des canons de bronze et des couleuvrines, dotent le royaume d'une formidable artillerie. Cette armée du renouveau s'illustre à Formigny (15 avril 1450) et à Castillon (17 juillet 1453) : la Normandie et la Guyenne sont recouvrées, la guerre de Cent Ans se termine au profit de la fleur de Lys.

En 1461, Louis XI succède à son père. Son premier soin est d'épurer les compagnies d'ordonnance des capitaines proches de Charles VII et des grandes maisons féodales. En effet, ces dernières s'offrent, aux frais de la couronne, une garde rapprochée où sont rassemblés vassaux et membres de leur maison. Cette épuration ne se fait pas sans mal et le roi doit faire face à la ligue du Bien public, constituée de tous les grands du royaume. Mais, *in fine*, le rusé Louis XI obtient une armée fidèle, docile et toute dévouée. De fait, ce souverain, « ami des gens de moyen état et ennemi de tous grands », n'a de cesse d'établir un pouvoir absolu en s'appuyant sur la bourgeoisie, la moyenne et même petite noblesse. À son apogée, l'armée royale rassemble 4 000 lances et forme la première force militaire de son temps. À titre de comparaison, la Bourgogne aligne 2 200 lances ; la Bretagne, 400 ; et le Milanais, seulement 100. Néanmoins, Louis XI n'apprécie pas les grandes batailles rangées, bien trop risquées à son goût. D'ailleurs, les deux seules batailles de son règne sont des échecs : Montlhéry (16 juillet 1465) face aux Bourguignons et Guinegatte (7 août 1479) face aux Habsbourg. Le roi préfère les « dévastations » de contrées ennemies et la guerre de siège, où ses puissantes bandes d'artillerie et ses nombreux pionniers amorcent le déclin des forteresses médiévales.

La hantise de Louis XI est une coalition anglo-bourguignonne appuyée par la Bretagne. Son ennemi le plus implacable est Charles le Téméraire, le puissant et flamboyant duc de Bourgogne. Après avoir fomenté vainement des troubles en Flandre, possession bourguignonne, Louis XI attend patiemment que les Suisses le débarrassent de cet encombrant voisin[3]. À la mort du Téméraire, en 1477 sous les murs de Nancy, le roi de France s'empresse de démembrer à son profit les états bourguignons. Il récupère la Picardie, l'Artois, la Bourgogne, le Mâconnais, l'Auxerrois, le Charolais et la Franche-Comté. Ces provinces s'ajoutent au Roussillon, pris sur l'Aragon, et à la Provence, au Maine et à l'Anjou obtenus par héritage. Dans les dernières années de son règne, Louis XI réforme aussi les « gens de pied » et forme la première infanterie permanente du royaume de France. En 1483, le pieux et dévot Louis XI s'éteint. Ce ne fut pas un roi aimé, mais craint et respecté, dur et retors, pour qui la fin justifiait les moyens. Dans un contexte difficile, ce monarque réussit le tour de force d'unifier et d'agrandir de manière substantielle son royaume.

Son jeune fils, Charles VIII, se marie avec Anne, duchesse héritière de Bretagne, et clôt de manière définitive le problème breton. Mais, enflammé, aventureux, Charles VIII engage la France dans le bourbier des guerres d'Italie. Pour avoir les mains libres au-delà des Alpes, le fils n'hésite pas à dilapider l'héritage du père. Il restitue le Roussillon à Ferdinand le Catholique, la Franche-Comté et l'Artois à Maximilien d'Autriche. Le prudent et calculateur Louis XI dut se retourner dans sa tombe... ❑

1 – Ou coutiller, combattant armé d'une *coutille*, une « grosse » dague utilisée pour égorger les prisonniers réfractaires à la rançon...

2 – « Francs », car exemptés de taxes royales.

3 – Cf. le scénario DBM *La force suisse, la bataille de Morat* dans le VV n°13.

Le développement irrésistible de l'artillerie française marque un tournant dans la guerre de siège. Néanmoins les pièces manquent encore cruellement de mobilité pour être utilisées systématiquement en campagne.

Le calcul des points peut influer sur l'organisation de l'armée. En France, le système décrit dans la règle n'est quasiment plus utilisé. Trois autres systèmes existent. Avec le premier, appelé « Auger-Brault » ou 35/5, les joueurs se partagent un total de 40 points, fonction des pertes de l'armée et du nombre de corps perdus par les deux adversaires. En cas de match nul, chaque joueur marque 20 points si les pertes sont équivalentes. Avec un tel système, il est possible de jouer une armée ultra-défensive, arque bouté sur un coin de table : certes, un tel général ne gagnera pas le tournoi, mais marquera au moins 20 points à chaque tour et finira en milieu de classement dans le pire des cas (et il peut même gagner!). Avec ce système, il faut également éviter de perdre des corps, car leur perte a une forte influence sur le nombre de points marqués.

Pénaliser les matchs nuls

Pour éviter que les matchs nuls, surtout ceux où les deux adversaires se sont regardés sans rien tenter pendant des heures, rapportent autant de points, un autre système a été mis en place par certains organisateurs. Il se base exclusivement sur les pertes infligées et reçues. Dans ce cas, un match nul sans perte se solde par zéro point marqué par chaque joueur. Avec un tel décompte, une armée ultra-défensive n'est plus de mise et se retrouvera au fin fond du classement. Comme le calcul se base exclusivement sur les pertes, sans faire intervenir le nombre de corps perdus, un joueur peut sacrifier un corps sans trop d'états d'âme. Ce sacrifice peut même être voulu : vous pouvez préparer un – petit – corps de telle sorte qu'il soit démoralisé très tôt dans la partie. À la vue de vos troupes démoralisées, les troupes adverses deviennent impétueuses et le dispositif ennemi peut se désagréger. À vous d'en profiter alors pour le détruire pièce par pièce.

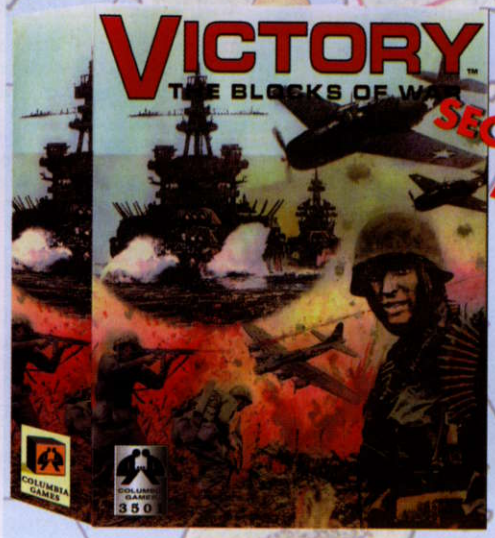
Actuellement, un nouveau système, appelé BB 310, emporte un succès grandissant, en privilégiant les conduites actives. Un joueur commence par marquer trois points en cas de victoire, un pour un match nul et aucun en cas de défaite. Pour un tournoi de quatre rondes, les participants finissent entre zéro point pour quatre défaites et douze points pour quatre victoires. Un classement complémentaire, fonction des pertes reçues et infligées et des corps adverses détruits, départage les joueurs ayant le même nombre de points de base. Avec ce système, les matchs nuls, donc les armées défensives, sont pénalisés (ie une victoire équivaut à trois matchs nuls). En outre, la perte de ses propres corps n'entre pas en compte pour le décompte des points. Les joueurs offensifs, qui prennent des risques, sont favorisés et les parties n'en sont que plus intéressantes. En conclusion, pensez à choisir, organiser et jouer votre armée aussi en fonction du système de classement.

Vous le constatez, le choix de l'armée et son organisation ne sont pas une sinécure. Beaucoup de facteurs sont à considérer et une « bonne » armée n'est souvent que le résultat d'un subtil dosage entre de nombreux paramètres contradictoires. À *DBM*, plus que toute autre règle, il n'y a pas d'armée « miracle », chacune a ses points forts et faibles, qu'il faut apprendre à maîtriser. Cette richesse est justement l'un des nombreux agréments de cette règle. Dans le prochain article, nous aborderons l'ouverture de partie, à savoir le placement du terrain et le déploiement des corps. En attendant, n'hésitez pas à contactez l'un des nombreux clubs affiliés à la FFJH, vous y trouverez conseils et soutien de la part de joueurs chevronnés qui ne demandent qu'à partager leur passion pour le jeu d'histoire. ❐

Les Francs-Archers

Remerciements à Claude Chenuil, Philippe « BB 310 » Lempereur et Philippe Évrard (auteur d'une remarquable étude sur *L'armée française dans la seconde moitié du XV^e siècle*, dans les bulletins 20 à 23 et 25 du *Messager*). Superbe peinture des figurines par Robert Tison.

VICTORY™
THE BLOCKS OF WAR

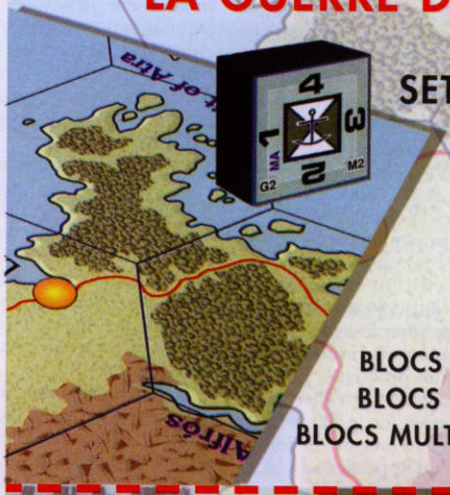


SYSTEME GENERIQUE SECONDE GUERRE MONDIALE

COLUMBIA GAMES

TILSIT ÉDITIONS

LA GUERRE DES BLOCS



SETS DE 2 CARTES

BLOCS ELITES
BLOCS EXTRA
BLOCS MULTI-JOUEURS

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91 160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CP VILLE

COMMANDE par le présent document

- ☐ LE JEU VICTORY au prix unitaire de 290 F + 31,60 F de frais de port. VO

LES CARTES SUPPLEMENTAIRES

- ☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Deserts/Canaux au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Iles au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Oceans au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Steppes au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Fjords au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO

LES PIONS SUPPLEMENTAIRES

- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Rouges (Extra) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Bleus (Extra) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Gris (Multi-joueurs) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Verts (Multi-joueurs) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Rouge (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Bleus (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Gris (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
- ☐ exemplaire(s) de 50 Pions Verts (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs

Ci-joint mon règlement d'un montant de F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire :

et sa date limite de validité :

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks disponibles.

UN JOUEUR UNE ARMEE
LORENZO MELE
« IL CONDOTTIERE DA MILANO » !

Lorenzo Mele est l'un des plus redoutables joueurs transalpins. Cet italien écume depuis de nombreuses années les tournois français ou étrangers. Champion d'Europe en DBM Médiéval en 1997, récent vainqueur des Masters DBM, il nous présente l'armée qui lui a permis de vaincre dans le cadre prestigieux du Château de Vincennes.

Q : Lorenzo, quelques mots tout d'abord sur le tournoi lui-même : un tournoi difficile, relevé ?

R : Oui ! Les Masters ont été l'un des tournois les plus difficiles auxquels j'ai participé. Tous les participants étaient expérimentés... et redoutable !

Q : Pourquoi avoir choisi des Français d'Ordonnance pour participer ?

R : Parce que je voulais une armée avec quatre corps réguliers, un maximum de troupes supérieures et, par-dessus tout, une combinaison de troupes de choc et de tireurs d'élite. Or les Français d'Ordonnance offrent la possibilité d'utiliser des Kn (S), Bw (S), Pk (S) et Ps (S).

Q : Cette armée comporte néanmoins quelques faiblesses ? En particulier, le nombre total de plaquettes particulièrement bas doit être un handicap ?

R : Les points faibles sont le front réduit de l'armée, le nombre limité de réserves et l'absence de cavalerie légère. À mon avis, le nombre restreint d'éléments n'est pas un problème. J'utilise un très petit corps, celui du général en chef, qu'il est impossible de perdre, à moins de le lancer dans un corps à corps hasardeux. Les Suisses aussi sont peu nombreux, mais il faut qu'ils perdent un bloc de quatre piquiers supérieurs pour qu'ils soient démoralisés. Les deux autres corps ne sont pratiquement composés que de troupes supérieures et démoralisent à 5,5 éléments perdus. Ce n'est pas si mal, même quand il faut supporter des pertes avec ces deux corps.

Q : Pourquoi les bagages sont-ils affectés au corps suisse ?

R : Ceci me permet d'obtenir un nombre d'éléments dans ce corps identique à celui du deuxième : je peux donc, si c'est nécessaire, déployer les Suisses en premier sur la table de jeu.

Q : Quelle stratégie emploies-tu avec cette armée ?

R : Attaquer aussi vite que possible, en visant une zone de 20 cm de large où mon armée peut concentrer une puissance de choc à laquelle peu d'armées peuvent résister. Ensuite, exploiter le trou effectué dans le dispositif adverse. Si je défends, j'essaye de tenir sur les flancs, puis d'effectuer une avance générale sur l'ennemi, en essayant de lui faire subir des pertes sur toute sa ligne de bataille. Il ne faut pas oublier qu'au niveau tactique les Français d'Ordonnance sont plus mobiles que la plupart de leurs adversaires.

Q : Les corps ont-ils des rôles précis ?

R : Oui, bien sûr. Le corps du général en chef sert de petite réserve pour boucher un trou, en exploiter un, ou se ruer sur un flanc découvert de l'armée ennemie. Les Suisses sont en général à la pointe de l'attaque, pour apporter un soutien en débordement aux chevaliers qui chargent. Le deuxième corps est celui utilisé pour défendre, car il comporte un nombre important de Ps (S), les plus à mêmes de tenir du terrain inégal ou une colline boisée. Le troisième corps est celui pour attaquer : c'est lui qui contient le plus grand nombre d'archers d'ordonnance Bw, ainsi qu'une cavalerie supérieure soutenue, bien utile contre la cavalerie légère ou supérieure. De toute façon, la différence entre les deuxième et troisième corps n'est pas si grande et leur rôle peut être permuté en fonction de leurs adversaires frontaux.

Q : Comment utilises-tu les francs-archers ?

R : Les Bw (I) servent à protéger les bagages. Si je suis défenseur contre une armée de cavalerie qui ne possède pas d'auxiliaires supérieurs, je les utilise quelques fois en embuscade derrière la ligne de crête de collines inégales.

Q : Quel type de terrain affectionne ton armé ?

R : Quand je suis l'attaquant, je pose toujours une rivière. Tout en protégeant un flanc, elle me permet de réduire le front de bataille. Et, le cas échéant, mes archers peuvent tenir ses berges. Quand je suis le défenseur, j'essaye de réduire le front à couvrir avec mes troupes en utilisant des collines boisées et inégales de taille moyenne. Elles sont faciles à tenir avec mes Ps (S) face à la plupart des troupes adverses.

Q : Prends-tu quelques fois le risque de faire une marche de flanc ?

R : Non, car je veux manœuvrer avec quatre dés réguliers pour les PIP. Par ailleurs, le front de mon armée est déjà assez réduit et je ne peux pas me dispenser d'un corps.

Q : Quel type d'adversaire crains-tu le plus ?

R : Les armées avec un nombre important d'archers (S) ou (X), car mes chevaliers ne démontent pas. Mais les éléphants supérieurs sont le pire fléau, heureusement peu de joueurs les utilisent.

Q : Les nouvelles listes sont récemment parues. Les changements pour les Français d'Ordonnance sont plutôt positifs ?

R : Seuls les « premiers » Français d'Ordonnance, ceux d'avant 1465, gagnent au change. Le bois obligatoire est le bienvenu quand on défend. Par contre, pour les armées « tardives », après 1465, la transformation obligatoire des archers supérieurs en cavalerie ordinaire affaiblit l'ensemble. La possibilité d'aligner plus de Suisses ne compense pas la perte des archers supérieurs.

Q : Pour finir, quels conseils donnerais-tu à un débutant à DBM ?

R : Choisir une armée pour se faire plaisir. En outre, quand un joueur débute, il doit s'attendre à perdre de nombreuses fois. Il ne faut pas qu'il se décourage. Je suggère aussi de commencer avec une armée irrégulière. Elle sera plus difficile à maîtriser, mais elle permettra d'apprendre plus de choses... profitables à long terme. ❐

ORDONNANCE FRANÇAISE EN 1494

Liste d'armée n° 82 du livret IV (première édition amendée par les errata du 30 août 1997), jouée aux Masters DBM en 2.1, les 23 et 24 janvier 1999 au Château de Vincennes.

● Premier corps

1 Général en chef et les archers écossais de la garde royale Reg Mtd Bw (S) @ 28	28
1 Archer d'Ordonnance monté Reg Mtd Bw (S) @ 8	8
1 Genétaire Irr LH (O) @ 5	5
1 Arbalétrier gascon Irr Ps (O) @ 2	2

Soit 4 éléments, 3,5 équivalents-éléments et une démoralisation à 1,5.

● Deuxième corps

1 Sous-général Reg Kn (S) @ 35	35
3 Gendarmes d'Ordonnance Reg Kn (S) @ 15	45
6 Bideaux gascons Irr Ps (S) @ 3	18
1 Arbalétrier gascon Irr Ps (O) @ 2	2
2 Archers d'Ordonnance montés Reg Mtd Bw (S) @ 8	16
4 Francs-archers Irr Bw (I) @ 3	12
2 Arbalétriers montés Reg Mtd Bw (O) @ 6	12

Soit 19 éléments, 15,5 équivalents-éléments et une démoralisation à 5,5.

● Troisième corps

1 Sous-général Reg Kn (S) @ 35	35
3 Gendarmes d'Ordonnance Reg Kn (S) @ 15	45
3 Coulevriniers Reg Ps (S) @ 3	9
4 Archers d'Ordonnance montés Reg Mtd Bw (S) @ 8	32
4 Francs-archers Irr Bw (I) @ 3	12
1 Coulevrinier monté Reg Cv (S) @ 10	10
1 Archer d'Ordonnance combattant à cheval Reg Cv (O) @ 8	8

Soit 17 éléments, 15,5 équivalents-éléments et une démoralisation à 5,5.

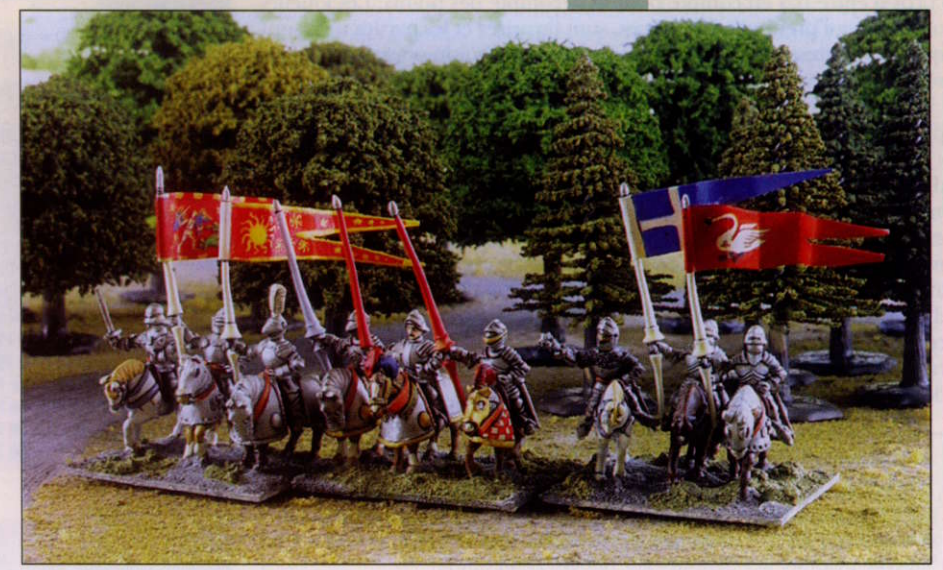
● Quatrième corps

1 Sous-général suisse Reg Pk (S) @ 25	25
7 Piquiers suisses Reg Pk (S) @ 5	35
3 Arbalétriers suisses Reg Ps (O) @ 2	6
8 Bagages	

Soit 19 éléments, 9,5 équivalents-éléments et une démoralisation à 3,5.

L'armée totalise 400 points, 44 équivalents-éléments et démoralise à 22.

Après les désastres de Crécy et Azincourt, l'impétueuse chevalerie française fait place à une cavalerie soldée, toute aussi puissante, mais bien plus contrôlable.



L'ENCYCLOPÉDIE DE L'ARMÉE FRANÇAISE

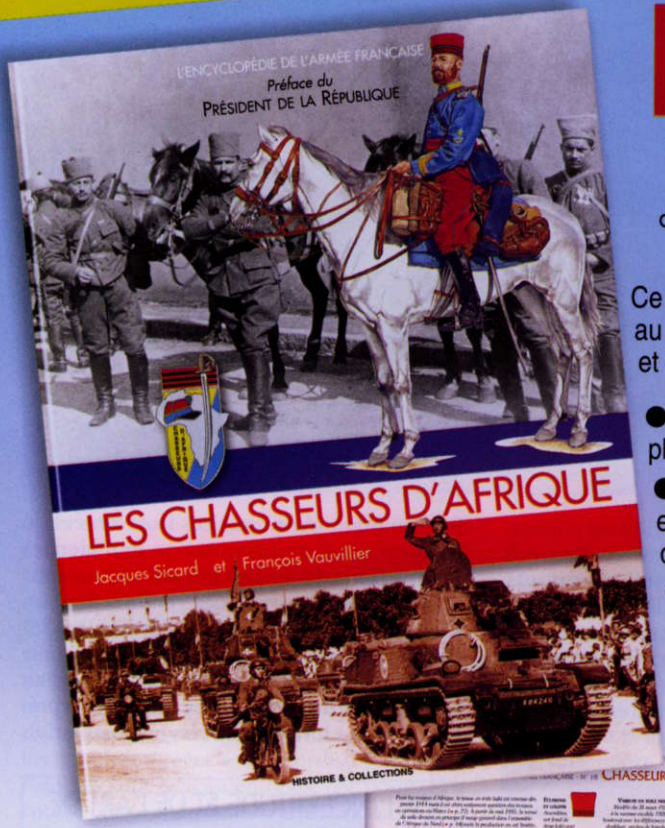
Les forces militaires de la République au temps de la conscription

Histoire - Insignes - Uniformes - Matériels

Jacques Sicard et François Vauvillier

Cet ouvrage est honoré d'une préface de **Jacques CHIRAC** PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE

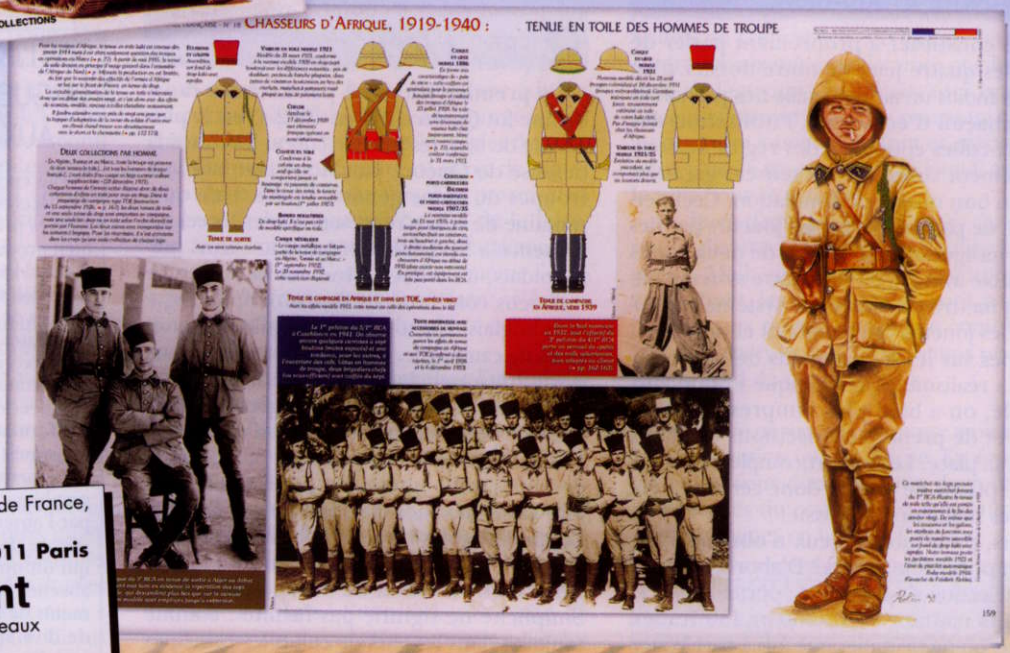
LES CHASSEURS D'AFRIQUE



Illustrations uniformologiques de Frédéric Robin
Infographies en couleurs
d'André Jouineau et François Vauvillier (planches d'uniformes)
et Christophe Camilotte (profils de blindés)

Ce premier volume de l'Encyclopédie s'adresse tout naturellement au public de *Figurines Magazine* et aux passionnés d'insignes et d'uniformologie.

- Tous les insignes métalliques des corps de troupe, photographiés en vraie grandeur et commentés.
- Vingt neuf doubles planches d'uniformes, d'insignes en tissu et d'équipements retraçant l'unifomologie complète des chasseurs d'Afrique de 1900 à 1945.
- Près de 140 silhouettes, tous les tableaux de grades attributs de fonction, harnachement, etc.
- La plus grande variété de tenues : troupes à cheval et troupes motorisées, grande tenue à l'orientale, tenues en drap et en toile, rééquipement américain, etc.



- Volume relié grand format 24 x 32 cm avec jaquette pelliculée.
- 192 pages imprimées entièrement en couleurs.
- Tous les insignes et uniformes mais aussi tous les blindés en photos d'époque avec profils en couleurs.

Disponible dans les principales librairies de France,
à la **librairie A&C**
19, avenue de la République, 75011 Paris

240 F seulement

ou par correspondance, à nos bureaux
(utiliser le coupon ci-dessous)

● Belle Epoque ● 1914-1918 ● Entre-guerres et TOE ● 1939-1945 ● Algérie ●

BON DE COMMANDE A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre d'**Histoire & Collections,**
5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11. Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Histoire & Collections

Un ouvrage Histoire & Collections.

Je désire recevoir ..... exemplaire (s) de l'ouvrage LES CHASSEURS D'AFRIQUE de Jacques Sicard et François Vauvillier
au prix unitaire de **240 F + 35 F de port soit 275 F franco**

Je joins mon règlement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / .....

Signature :

Nom ..... Prénom .....

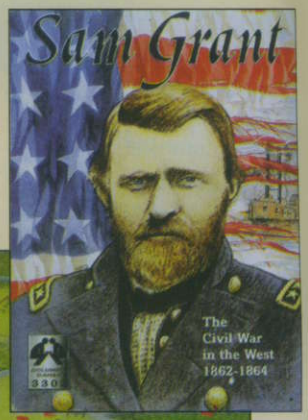
Adresse .....

Code postal .....Ville .....Tél. : .....

FIG.

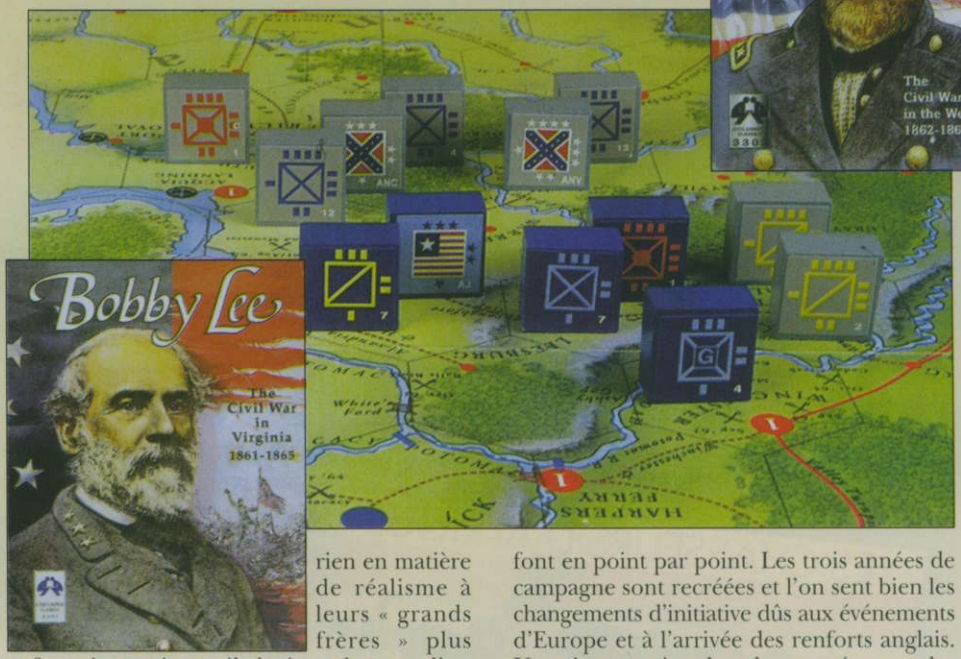
LA STRATÉGIE DES BLOCS

Des cubes et des dentelles



DANS LE numéro 24, nous avions consacré un article à la série des « Front », les jeux de Columbia Games sur la Deuxième Guerre mondiale. Voici une présentation de leur production portant sur la guerre en dentelles et le XIX^e siècle.

Pierre MERCIER



Rappelons tout d'abord que les jeux de **Columbia** utilisent des cubes de bois en lieu et place des pions. Tenant debout sur le plateau de jeu, ceux-ci présentent le double avantage d'avoir leurs informations cachées des yeux de l'adversaire et de pouvoir indiquer quatre pas de perte (par rotation sur leurs côtés).

JOUABILITÉ ET RÉALISME

Sans constituer à proprement parler de série, les quatre jeux de notre dossier n'en ont pas moins un air de famille très prononcé. Pour chacun d'entre eux, l'utilisation des fameux cubes couplée à des règles de commandement simples mais sensées garantissent un bon niveau de simulation. Ceci permet de ne pas surcharger les joueurs par des règles indigestes ou l'emploi de deux cartes en double aveugle ou tout autre système difficile à mettre en œuvre. Le système récompense les joueurs qui planifient et qui savent anticiper sur les mouvements de l'adversaire. Le « réalisme psychologique » est incomparable, on a bien plus l'impression « d'y être » et de prendre les décisions de Napoléon à sa place. Le rapport complexité/simulation/plaisir de jeu est donc certainement l'un des meilleurs qui existe.

Alors, pourquoi ces jeux n'obtiennent-ils pas un plus franc succès ? D'abord, une certaine sélection s'opère par le portefeuille, ces produits coûtant entre 300 et 450 francs. Ensuite, on ne peut nier que mis à part Waterloo, les conflits traités ne font pas partie des plus joués par les amateurs français. Plus embêtant pour certains, ces jeux ne comportent pas toujours d'ordres de bataille très précis, les unités ne sont pas toujours identifiées et il n'y a pas de cubes représentant un chef particulier. C'est un choix de conception. Les auteurs ont su aller à l'essentiel, leur ambition étant que les joueurs soient confrontés aux mêmes problèmes que ceux des généraux de l'époque, sans se noyer dans une microgestion qui n'a rien à faire dans ces considérations stratégiques. Mais malgré leur apparente simplicité, ces jeux ne cèdent en rien en matière de réalisme à leurs « grands frères » plus fournis en pions : il s'agit seulement d'un angle d'approche différent. Trente cubes faces cachées recèlent bien plus de secrets que mille pions étalant benoîtement leurs informations.

QUEBEC 1759

Le premier jeu édité par la firme canadienne fut ***Quebec 1759*** en 1972. C'est le plus simple de tous les jeux de cubes. Il retrace la défense de Québec par Montcalm face aux troupes du jeune général Wolfe. Une quarantaine de cubes représentent les forces en présence à l'échelle du régiment : trois mille soldats, un millier d'Indiens et huit mille miliciens côté français face aux 8500 réguliers anglais. Un tour de jeu égale quelques jours de campagne. La partie dure seize tours durant lesquels les joueurs rédigent leurs ordres en simultané. Des règles affinent quelque peu les combats (en trois colonnes). Le déplacement se fait point par point. Seules dix zones sont représentées sur la petite mais jolie carte, dessinée dans le style de l'époque. La simplicité des règles et la brièveté des parties (une heure, voire moins) en font le wargame d'introduction ou « d'apéritif » idéal. Simplicité ne signifie pas facilité : comme toujours dans les jeux de cubes les principes stratégiques de concentration des forces et de surprise sont récompensés. L'un des rares jeux sur la plus française des batailles d'Amérique du Nord.

WAR OF 1812

War of 1812 date de 1973 et nous convie à un repas plus consistant, avec une durée de jeu un peu plus conséquente (deux heures). La carte, plus grande et encore plus belle, couvre la région des grands lacs, au nord des Etats-Unis. Les déplacements sont soit en séquence soit en simultané (en option) et se font en point par point. Les trois années de campagne sont recréées et l'on sent bien les changements d'initiative dûs aux événements d'Europe et à l'arrivée des renforts anglais. Une cinquantaine de cubes représentent les troupes en présence, dont les effectifs s'élevaient à quelques dizaines de milliers d'hommes au plus fort du conflit. Des règles sont prévues pour les hivernages et les combats navals

DE L'INCERTITUDE ET DE L'ART DE LA GUERRE (OU COMMENT JOUER AUX ÉCHECS DANS LE NOIR)

Plus encore que celles du XX^e siècle, les batailles des siècles précédents se sont déroulées sans que les protagonistes n'aient une connaissance bien précise des positions des forces de l'adversaire, là-bas de l'autre côté de la colline. A l'ère du radar et des systèmes toujours plus perfectionnés de guidage laser, on a tendance à oublier ces vérités. Hélas, les simulations traditionnelles sont rarement à même de recréer ce climat d'incertitude qui régnait autour des cartes d'état-major et ce en raison du trop grand nombre d'informations laissé aux joueurs. Nos jeux traditionnels, quoique brillants par l'exhaustivité leurs ordres de bataille ou la précision topographique de leurs cartes, pêchent trop souvent par l'absence d'incertitude et par la mise sous silence des problèmes de commandement. Et qui dit omniscience des joueurs implique une absence totale de surprise. Adieu les mouvements de feinte, les coups de bluff, les attaques de diversion, les divisions de papier de Rommel. Et comment simuler les atermoiements de Grouchy à Waterloo ou les erreurs d'appréciation des généraux de la Guerre de Sécession ? Tous ces éléments font pourtant partie intégrante de l'Histoire militaire. Les passer sous silence enlève à mes yeux à une simulation une grande partie de sa légitimité, mille pions et cent pages de règles ou pas. Mais une autre raison au moins aussi importante que le réalisme motive un article sur des cubes de bois dans les colonnes de *VaeVictis* et ce plaidoyer pour l'incertitude : jouer sans savoir exactement ce qui se trame de l'autre côté du champ de bataille est diablement plus excitant que de calculer des rapports de force *ad nauseam* ! ❐

et, bien que schématiques, elles suffisent à confronter les joueurs aux dilemmes des généraux de l'époque tout en soulignant l'importance de la maîtrise des lacs dans cette campagne. Comme dans *Québec 1759*, les règles sont courtes et claires et un historique complète avec bonheur le manuel.

NAPOLÉON

La deuxième édition de ***Napoléon***, hélas aujourd'hui un peu difficile à trouver, est parue en 1977 sous l'égide d'Avalon Hill (alors que la première édition, rarissime, est de 1974). Elle constitue l'une des plus belles réussites des jeux à cubes. Le jeu retrace la dernière semaine de la campagne de Waterloo à raison de deux tours par jour plus un tour de nuit pendant lequel les combats et les marches forcées sont interdits. Les déplacements sont là aussi en point par point. Les routes ont une capacité limitée selon qu'elles soient principales, secondaires ou entrecoupées par des ponts. Comme dans les deux précédents jeux, les joueurs peuvent commander un nombre limité d'empilements, deux pour le Français et un pour chaque Allié. Les problèmes de coordination entre Alliés rentrent en ligne de compte.

Le jeu prend encore plus de sel à trois joueurs, la communication entre Alliés étant limitée aux tours de nuit. Bien des manœuvres apparemment incompréhensibles des généraux de l'époque sont éclairées d'un jour nouveau : nous aussi ressentons nos petites angoisses concernant la composition et l'identité d'une armée ennemie ; à notre tour de tergiverser ou de ne pas marcher au son du canon... Une cinquantaine de cubes représentent les forces en présence : artillerie, artillerie montée, infanterie et cavalerie. Les batailles sont résolues sur un display tactique. Quelques règles simples mais bien vues capturent tout le charme des tactiques de combat du Premier Empire. Citons en vrac : l'utilisation de la cavalerie en poursuite ou en protection lors des retraites, le rôle donné aux réserves, l'importance du maintien des liaisons entre les différents corps d'armée afin de concentrer rapidement les troupes sur les points chauds du théâtre d'opération etc... Quelques modificateurs affinent encore les combats et tiennent compte de la puissance de choc des charges de cavalerie, de la fermeté de l'infanterie en carré, du moral ou des différents potentiels de tir de l'artillerie selon la formation des cibles. Bien que d'une complexité et d'une durée très modérées (compter deux à trois heures de jeu), *Napoléon* nous replace mieux dans la peau des commandants de l'époque que ne le font la plupart des jeux traditionnels, pourtant souvent bien plus compliqués.

En 1993, Columbia ressortait une édition remaniée (trop selon nous) de *Napoléon*, dans la foulée du succès de *Eastfront*. Hélas, mis à part une carte plus colorée et un ordre de bataille plus fidèle, le jeu n'a rien gagné au change. Au contraire, plusieurs changements maladroits transforment la cavalerie française en divisions blindées ou suppriment les retraites avant combat. Bref, sans être un mauvais jeu, *Napoléon* troisième du nom n'est pas à la hauteur de son ancêtre. Les solutions : continuer à jouer avec les règles de la deuxième édition sur la carte de la troisième au prix de quelques adaptations ou bien utiliser le jeu de cartes à collectionner ***Eagles***, également édité par Columbia, pour jouer les batailles.

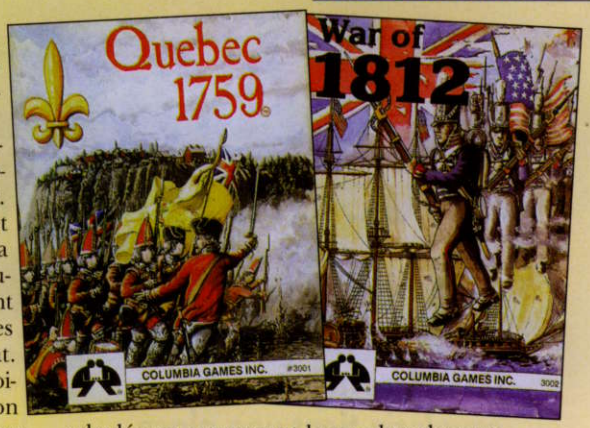
BOBBY LEE ET SAM GRANT

Bobby Lee (1993) et ***Sam Grant*** (1996) forment un dyptique retraçant la Guerre de Sécession au niveau stratégique. Les règles sont communes aux deux jeux et sont un compromis entre le système des *Front* (cartes à hexagones, commandement des troupes par activation de quartier-généraux) et le système de résolution des combats sur trois colonnes de *Napoléon*. La carte de *Bobby Lee* couvre la partie est du théâtre d'opérations, celle de *Sam Grant* la partie ouest. Des règles permettent de jouer simultanément les deux théâtres d'opération et de transférer des unités de l'un à l'autre. Les deux cartes ne sont en effet, ni directement adjacentes, ni à la même échelle.

La première édition de *Bobby Lee* fut suivie d'un errata assez important, puis de la révision du livret de règles en 1995, pour finalement aboutir à une deuxième édition désormais satisfaisante. Les changements concernent principalement les règles de combat. On peut commander ce livret de règles séparément chez Columbia. Les possesseurs de *Sam Grant* n'ont pas besoin de le faire, leur livret constituant en fait la deuxième édition du système. Notons quand même l'existence d'un errata pour *Sam Grant* téléchargeable sur le site de Columbia : columbiagames. com.

Le système de jeu est basé sur l'utilisation de quartiers généraux. Seules les unités placées dans leur rayon de commandement (un hexagone pour l'Union, deux pour les Confédérés) peuvent participer à des offensives. Les QG étant réduits d'un pas après chaque offensive et les joueurs n'en possédant qu'un nombre limité, il est primordial de bien planifier ses opérations. On ne peut pas être partout à la fois ! Et voilà la nécessité de concentrer ses forces élégamment soulignées par le système. Attention également à l'épuisement prématuré de vos QG, ceux-ci coûtent cher à reconstruire.

Les quartiers généraux gouvernent également les déplacements stratégiques (ferroviaires ou par rivière pour le joueur US sur le théâtre ouest) et le ravitaillement. Des règles de ravitaillment permettent de simuler de façon réaliste des raids sur les arrières de l'ennemi. L'unité de cavalerie de Forrest a des capacités spéciales à cet égard. Un cube représente une division. Les tours de jeu couvrent un mois d'opérations et sont divisés en phases. L'initiative pour le mois à venir est



calculée en comparant le nombre de quartiers généraux que les joueurs comptent activer (déclaration simultanée). A vous d'anticiper sur les intentions de votre adversaire ! Et sachez tenir compte des changements de météo toujours possibles au début et à la fin de l'hiver.

Quelques règles politiques nous replacent dans le contexte : déclaration d'émancipation de l'esclavage (date au choix du joueur), levées supplémentaires en échange de points de victoires. Les batailles se déroulent sur une carte tactique et reprennent en gros les règles de la série de jeux de cartes *Dixie*. Mouvements d'enveloppement, combat de tir ou de mêlée, utilisation des réserves, règles de moral, les batailles constituent un jeu dans le jeu très réussi..

L'une des grandes réussites du système réside dans l'ingénieux mélange des niveaux tactiques et stratégiques. Comme dans *Napoléon*, l'armée bénéficiant de bonnes liaisons pourra se concentrer plus vite. Avec l'arrivée de renforts, une petite escarmouche peut dégénérer en conflit d'importance, voire même durer plusieurs jours à la manière de Shiloh ou Gettysburg. Le joueur sera alors confronté aux mêmes dilemmes que les généraux de l'époque : faut-il retraiter immédiatement et essuyer un tir de poursuite ou bien au contraire jouer son va-tout et envoyer toujours plus de troupes au feu ? Faut-il attendre la nuit pour se retirer ?

La durée d'une partie peut approcher d'une petite dizaine d'heures pour toute la campagne. Malheureusement, et contrairement à *East front*, les scénarios ne sont pas aussi intéressants que la campagne complète. Il faut donc prévoir un peu de temps pour profiter à fond de ces deux jeux.

Cette série ne semble pas encore avoir recueilli toute l'attention qu'elle mérite. Espérons que cet article vous donnera envie de goûter aux incertitudes du combat et à la pratique des seuls wargames en bois du Canada ! ❑

UTILISER LES CARTES *EAGLES* AVEC *NAPOLÉON*

Un CV de *Napoléon* est équivalent à un certain nombre de points de budget d'*Eagles*, selon le tableau suivant :

Prussiens : inf : 5, cav : 7, art : 8.
Anglo-néerlandais : inf : 7, cav : 9, art : 6.
Français : inf : 6, cav : 8, art : 8

On ajoute 30 points au total pour l'achat des généraux et terrains. Les rivières sont gratuites pour le défenseur en cas d'attaque par un pont.

Les unités en renfort arrivent sous forme de cartes supplémentaires dans le deck. La main de départ est égale à la moitié du total des cartes « achetées » avant la bataille. Le taux de renfort égale 1 (armée de 149 pts ou moins) ou 2 (armée de 150 pts ou plus). ❑

LA CAVALERIE POLONAISE

Structure, doctrine et opérations en 1939

DURANT la période entre les deux guerres mondiales, la cavalerie tient une place d'honneur au sein de l'armée polonaise. Arme d'élite, elle attire ainsi les meilleurs éléments de l'armée.

Thierry VALLET

Un détachement de cavalerie défile à Varsovie avant la guerre. L'histoire de la Pologne se confond avec celle de sa cavalerie qui, en 1939, constitue encore la « crème » de l'armée. *DR*

Les responsables militaires polonais estiment le rôle de la cavalerie comme incontournable et décisif au cours d'une bataille. Elle est facilement manoeuvrable et rapide, au contraire des premiers chars. Durant le conflit contre l'URSS en 1920, la cavalerie polonaise joue parfaitement son rôle alors que les quelques chars présents ne montrent pas véritablement leur utilité. Mais cette guerre est une guerre de mouvement et n'a rien de comparable avec le conflit qu'a connu l'Europe de l'Ouest durant la Première Guerre mondiale. A cette époque, la Pologne est un pays principalement rural et faiblement développé au niveau industriel, il est ainsi plus économique pour elle d'entretenir des unités de cavalerie plutôt que des unités mécanisées.

Face à la politique intensive d'armement de l'Allemagne nazie et de l'URSS, la Pologne commence en 1936 à reconsidérer son programme militaire. En particulier, certains responsables insistent sur la nécessité de développer des unités blindées indépendantes et s'opposent ainsi aux conservateurs qui préconisent l'utilisation des chars en appui de l'infanterie et de la cavalerie. D'autres voix s'élèvent pour améliorer les capacités antiaériennes de l'armée. Un plan de restructuration est programmé sur une période de 6 ans (de 1936 à 1942) mais l'invasion allemande, le 1er septembre 1939, interrompt brutalement ce programme de modernisation et, à ce stade seulement 40 % des projets sont réalisés.

En 1939, l'armée polonaise est forte de 30 divisions d'infanterie d'active, 9 divisions d'infanterie de réserve, 14 brigades de la Défense Nationale, 3 bataillons de chars légers, une brigade blindée (*Warszawska brygada Pancerno-Motorowa*), une brigade de cavalerie motorisée (10 *Brygada Kawalerii Zmotoryzowanej*) et 11 brigades de cavalerie. Avant la guerre, les unités blindées sont regroupées au sein de 12 « bataillons » formées des véhicules blindés de cavalerie et d'infanterie. Au moment de la mobilisation, ces « bataillons » sont dissous et leurs unités sont affectées dans les armées et les groupes opérationnels.

A la veille de l'attaque allemande, les brigades de cavalerie sont réparties au sein des armées Pomorze (Poméranie), Modlin, Poznan, Lodz, Prusy (Prusse) et Krakow (Cracovie) ainsi que dans le groupe opérationnel Narew. Généralement, les armées polonaises possèdent chacune deux brigades de cavalerie mais les armées Prusy, Krakow et Pomorze n'en comprennent qu'une.

ORGANISATION ET EFFECTIFS

Une brigade regroupe trois ou quatre régiments de cavalerie appuyés par diverses unités dont un groupe de reconnaissance blindé et, parfois, un bataillon de chasseurs portés (prélevé sur des régiments d'infanterie). Toutefois, dans les premières semaines de la campagne de Pologne, plusieurs brigades sont renforcées par différentes unités.

C'est le cas de la brigade Wolynska qui reçoit l'appui du train blindé N° 53 « Smialy » dès le 1er septembre. Dans le Corridor de Dantzig (Gdansk), la brigade Pomorska fait face aux trois divisions de Guderian avec le renfort d'un groupe d'artillerie légère, un bataillon de chasseurs portés et quatre bataillons mal équipés de la Défense Nationale.

En 1939, l'effectif total d'une brigade de cavalerie polonaise comprenant trois régiments de cavalerie est le suivant (entre parenthèses, effectif pour quatre régiments) : 232 (273) officiers, 5911 (6911) sous-officiers et simples soldats, 5194 (6291) chevaux, 65 (66) voitures, 13 chenillettes, 7 automitrailleuses et 12 (16) canons de 75 mm.

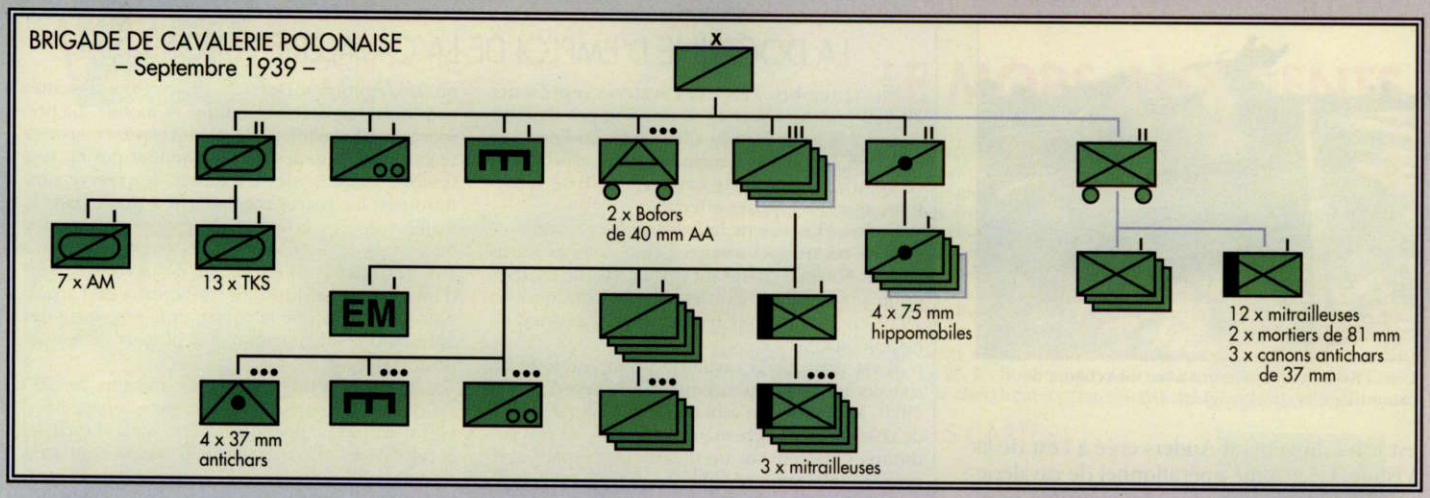
LE GROUPE BLINDÉ

Il se compose de deux escadrons, l'un équipé d'automitrailleuses et l'autre de chenillettes. Le premier comporte 7 automitrailleuses wz.34 (la brigade Mazowiecka est équipée d'Ursus wz.29 plus anciennes en remplacement des wz.34) et un huitième véhicule pour le commandant de l'unité de reconnaissance. A la veille de la Seconde Guerre Mondiale, près de 80 wz.34 existent dans l'armée polonaise et ne sont rencontrés que dans les brigades de cavalerie. L'armement est constitué d'une mitrailleuse Hotchkiss de calibre 7,92 mm ou d'un canon de 37 mm Puteaux S.A. 1917 pour un tiers des véhicules.

Les équipages sont en général bien formés et rencontrent certains succès sur le terrain. Mais du fait d'un blindage insuffisant (8 mm), d'une mobilité tout terrain médiocre et d'un armement peu performant, ces véhicules sont vite éliminés. En raison des dommages matériels et de la pénurie d'essence, les équipages sont réduits à détruire leurs véhicules en cas d'abandon et la plupart de ces automitrailleuses vont disparaître avant la fin de la campagne de Pologne.

L'escadron chenillé est composé de 13 chars TK, véhicule dérivé de la chenillette anglaise Carden Lloyd Mk. VI. Dans les brigades de cavalerie, on rencontre soit le modèle TK-3 soit le modèle TKS. Ce dernier modèle est une version améliorée de la chenillette TK-3. Le poids de ces véhicules atteint 2.5 t et ils sont tous deux armés d'une mitrailleuse Hotchkiss de calibre 7,92 mm. Un total de 580 TK3 et TKS est fabriqué jusqu'en 1936. Ces chenillettes existent aussi dans certaines divisions d'infanterie au sein de « Compagnies indépendantes de chars de reconnaissance ». Entre 1931 et 1936, on expérimente un armement plus puissant pour ces véhicules avec des canons de 20 mm, 37 mm et 47 mm. Finalement, la production de TKS armés d'un canon de 20 mm wz.38 Solothurn commence en 1939. Seuls 20 exemplaires sont en service lors du conflit.

Deux brigades seulement comptent ces véhicules TKS armés d'un canon de 20 mm (quatre pour la brigade Wielkopolska et trois pour la brigade Pomorska). Les TK-3 et TKS représentent les principaux véhicules blindés polonais dans la campagne de Pologne. Ils interviennent en particulier pour appuyer l'infanterie ou lors d'attaques contre des colonnes motorisées allemandes dont l'escorte blindée a été éliminée par l'action des canons antichars polonais. Certaines victoires sur des chars sont néanmoins enregistrées grâce aux interventions



combinées soit de chenillettes TK et d'automitrailleuses wz.34, soit de chenillettes armées du canon de 20 mm. Un grand nombre de ces véhicules est perdu au cours de cette campagne.

L'UNITÉ D'ARTILLERIE

Le groupe d'artillerie légère est entièrement hippomobile et constitué de trois ou quatre batteries appuyées chacune par une mitrailleuse Hotchkiss wz.25 de 7.92 mm. Chaque batterie est forte de quatre canons wz.02/26 de 75 mm. Ce canon est la version modifiée du canon russe de 76,2 mm modèle 02/30 et surnommé par les Polonais *prawoslawne* (« canon orthodoxe ») à cause de son origine. Il en existe près de 450 dans l'armée polonaise. Les groupes d'artillerie légère à cheval constituent « la crème de la crème » de l'armée.

Un autre canon de 75 mm existe aussi à cette époque dans l'armée polonaise. Il s'agit du canon wz.1897 Schneider de fabrication française. L'armée polonaise en possède près de 1400 mais les affecte principalement dans les régiments d'artillerie légère des divisions d'infanterie.

LE RÉGIMENT DE CAVALERIE

Le régiment comprend quatre escadrons de ligne et un escadron de mitrailleuses lourdes ckm (*ciezki karabin maszynowy*). L'escadron de ligne dispose de trois pelotons chacun regroupant 28 cavaliers dont un officier. Le peloton comprend un groupe de dix cavaliers chargés de l'intendance et trois groupes de combat forts chacun de six cavaliers. En dehors du sabre fixé à sa selle, le cavalier polonais est également armé soit de la carabine Mauser wz.98 de 7,92 mm, soit de la carabine Mauser wz.29. Les lances, de modèle français ou prussien, sont laissées dans les bagages. Dans chaque peloton, un cavalier est sélectionné pour porter le fusil-mitrailleur Browning wz.28 de 7,92 mm dénommé en polonais rkm, (*reczny karabin maszynowy*).

L'escadron de soutien est composé de quatre pelotons, chacun comprenant trois mitrailleuses lourdes. Dans les deux premiers pelotons, les mitrailleuses sont montées sur un harnachement spécial placé sur les chevaux alors que dans les deux autres pelotons, les mitrailleuses sont montées sur des chariots spéciaux, tirés chacun par trois chevaux : les *Taczanka*.

L'utilisation du fameux fusil antichar Ur wz.35 au cours de la campagne de Pologne a depuis longtemps suscité de nombreuses controverses. Cette arme, bien que mise au point en 1935, n'a été effectivement distribuée qu'au début de l'année 1939 au sein des unités d'infanterie et de cavalerie dans des caisses cachetées. Chaque caisse, notée AR1, comprenait un fusil Ur wz.35, trois canons de rechange, trois chargeurs et un manuel d'instruction. L'ouverture de cette caisse a été effectuée en juillet 1939 sur l'ordre spécial du Ministère de la Guerre, en présence du commandant d'unité et de trois tireurs d'élite choisis dans chaque compagnie de combat. Tous les militaires qui prirent connaissance de cette arme spéciale devaient garder le secret le plus strict sur l'existence de ce fusil. Plus tardivement, des tentatives d'étude concernant le transport adéquat de cette arme encombrante (9,5 kg et 1,76 m de long) furent réalisées. Les différents projets retenus ont abouti en août 1939 à une directive officielle qui circula dans les unités afin d'établir l'utilisation et le transport du fusil Ur wz.35. Avec le déclenchement du conflit, la plupart des unités ne reçurent pas cette directive à temps. Par manque d'entraînement, cette arme, prévue au niveau du peloton, n'a pratiquement pas été utilisée par les soldats polonais. Parmi les 3500 fusils antichars distribués aux unités de premières lignes, seul un petit nombre (une enquête rapporte le chiffre de 82 fusils) a été effectivement utilisé en septembre 1939, principalement lors de la défense de Varsovie.

LA CAMPAGNE DE POLOGNE

Durant la campagne, les cavaliers polonais font preuve d'une combativité remarquable. Ils harcèlent l'ennemi et, dès le 1er septembre, mènent la vie dure à ses meilleures unités. Ce jour là, la 20. Infanterie Division (mot) signale qu'elle est « *soumise à une pression intense de la cavalerie polonaise* ». Il s'agit en fait de la seule action du 18e Ulhans de la brigade Pomorska, qui a déjà perdu 40% de ses effectifs et qui ne représente pas 10% de la division allemande ! Ce régiment est l'auteur de la fameuse « charge de Krojanty » où les cavaliers polonais sont surpris par des blindés adverses qu'ils cherchent à esquiver et aucunement à charger, contrairement à ce que la propagande allemande a voulu faire croire.

Malgré certains succès ponctuels, les actions des cavaliers ne modifient pas le cours de la campagne de Pologne et plusieurs erreurs stratégiques fatales seront commises par le commandement polonais. En particulier, le regroupement des brigades de cavalerie en unités plus importantes aurait peut-être permis l'obtention d'une force d'impact plus puissante et aucune stratégie n'a été conçue en cas de rupture de front. Les grands fleuves qui traversent le pays ne sont pas mis à profit afin de retarder l'avance ennemie car le haut-commandement polonais est persuadé que l'essentiel du conflit se déroulera sur la frontière. Le 1er septembre 1939, les 11 brigades de cavalerie sont dispersées sur un front de 1500 km et ne pourront pas jouer un rôle stratégique important. Dès le 3 septembre, le commandement polonais doit se rendre à l'évidence que le front est en train de s'effondrer de toutes parts. La réaction est immédiate et on tente de former une ligne de défense derrière la Vistule avec les unités polonaises qui ont réussi à se dégager de l'encerclement allemand. Les brigades de cavalerie vont tout mettre en oeuvre pour protéger cette retraite. Rapidement, le commandement polonais tente de réorganiser l'armée en créant des « groupes opérationnels » à partir des restes de divisions d'infanterie et de brigades de cavalerie. Mais le 17 septembre, alors que l'encerclement des forces polonaises est pratiquement achevé, les troupes soviétiques entrent à leur tour en Pologne scellant ainsi définitivement le sort du pays.

Le groupe opérationnel le plus important

LES VÉHICULES DE COMBAT DU GROUPE BLINDÉ DE RECONNAISSANCE

TKS

TKS avec canon de 20 mm

wz.34 avec mitrailleuse

wz.34 avec canon de 37 mm

wz.29 URSUS

Une TK3 à l'entrainement avec un schéma de camouflage vertical original. ***DR***

est celui du général Anders créé à l'est de la Vistule. Ce groupe opérationnel de cavalerie (*grupa operacyjna kawalerii*) est constitué principalement avec les restes des brigades Nowogrodzka, Wolynska, Wilenska et Kresowa. Le 22 septembre, le groupe brise l'encerclement allemand dans la région de Krasnobrod et tente de rejoindre la Hongrie. En progressant vers le sud, ces forces polonaises rencontrent pour la première fois des unités de l'Armée Rouge. Le 27 septembre, le groupe opérationnel de cavalerie est encerclé par les Soviétiques dans la région de Sambor et le général Anders est fait prisonnier le 29 septembre.

LA CAVALERIE AU COMBAT

La brigade Mazowiecka, placée le 1er septembre à la frontière de la Prusse Orientale, affronte la 1. Kavallerie Brigade allemande. Aux cotés de la brigade Nowogrodzka, elle se replie à partir du 3 septembre en direction du sud afin de former une ligne de défense sur le fleuve Bug. Entre le 21 et le 24 septembre, ces unités livrent leur dernier combat dans la région de Suchowola face aux troupes allemandes puis capitulent.

A la frontière Nord, les brigades Podlaska et Suwalska se replient dès le 6 septembre derrière le fleuve Narew. A partir du 15 septembre, ces deux brigades s'intègrent au groupe opérationnel « Polesie » placé sous les ordres du général de brigade Franciszek Kleeberg dont la mission est de défendre la Polesie face au corps d'armée commandé par le général Heinz Guderian. Sans ravitaillement, les Polonais livrent un combat désespéré mais tentent néanmoins le 23 septembre de porter secours à Varsovie qui lutte encore. Le plan consiste à se glisser entre les lignes allemandes et soviétiques. Mais la capitale polonaise capitule le 28 septembre sans que le groupe opérationnel « Polesie » ait pu la rejoindre. Les Polonais, rejoints par la division de cavalerie Zaza engagent alors un combat victorieux contre les Soviétiques puis face aux 13e et 29e divisions motorisées allemandes. Le soir du 5 octobre, le général Kleeberg dépose les armes dans la région de Kock, ses unités furent les dernières à combattre en Pologne.

A l'ouest de Varsovie, les brigades Wielkopolska et Podolska forment, au cours de leur retraite, un groupe opérationnel de cavalerie placé sous le commandement du général R. Abraham. Entre le 13 et le 15 septembre, ce groupe va participer à la fameuse bataille sur la Bzura et percer avec succès l'encerclement mis en place par le régiment SS-Leibstandarte « Adolf Hitler ». Il rejoint Varsovie où il va participer à la défense de la capitale polonaise.

LA DOCTRINE D'EMPLOI DE LA CAVALERIE POLONAISE

En septembre 1939, la cavalerie représente 70 000 hommes soit 10 % des troupes d'active contre 2 % pour l'armée allemande. En France et en URSS, où respectivement les traditions et l'espace favorisent une forte cavalerie, elle ne représente que 6 à 7 % des effectifs.

En fait, l'histoire de la Pologne se confond avec celle de ses troupes montées, depuis les hussards de Jean Sobieski chargeant devant Vienne en 1683 jusqu'aux cavaliers victorieux des bolcheviques en 1920 en passant par les Ulhans au service de Napoléon Ier.

Il est vrai que la cavalerie polonaise joue un rôle décisif dans la guerre russo-polonaise de 1919-1920. Manoeuvrant aux côtés de trains blindés, de chars et de détachements motorisés, les troupes montées opèrent sur un théâtre où l'espace et le nombre relativement faible de mitrailleuses et de canons lui donnent la part belle en empêchant tout retour au front continu, à la guerre de position et aux tranchées. Le terrain de la Pologne orientale se prête d'ailleurs fort bien aux actions de la cavalerie. En effet, le réseau routier et ferré y est médiocre et la présence de la zone marécageuse du Pripet et de forêts peu développées favorise le cheval aux dépens du véhicule à moteur, qui, dans les années 1920, n'a souvent que des capacités tout-terrain médiocres. En outre, à partir de 1926 et du coup d'état de Pilsudski, l'URSS devient la menace principale et l'Allemagne au second plan, d'où cette importance donnée à la cavalerie à cheval à l'époque même où la majorité des armées européennes entame leur mécanisation. Pour la Pologne aux modestes ressources, le maintien de troupes montées importantes représente autant une nécessité stratégique qu'économique et la cavalerie reste le fer de lance de son armée.

La brigade constitue la grande unité autonome de cavalerie et dispose de tous les appuis et services nécessaires : artillerie, génie, transmissions, etc.. Sa taille réduite (de 6 000 à 7 000 hommes avec 5 000 à 6 000 chevaux) lui permet de manoeuvrer avec souplesse sans dépendre d'une trop lourde logistique : un autre atout quand on considère les communications en Pologne Orientale. Les brigades doivent soutenir l'action des divisions d'infanterie en protégeant leurs flancs et en jouant un rôle traditionnel d'écran et de couverture. La doctrine tactique, résolument offensive, met en avant le combat de nuit, afin de compenser l'infériorité numérique des Polonais face à l'armée rouge mais, en dépit d'une imagerie tenace, n'envisage pas de recours aux charges à la lance et au sabre. Les cavaliers combattent à pied et le cheval est avant tout un moyen de transport. Sur le plan stratégique, la supériorité soviétique oblige à recourir avant tout à une posture défensive. Plusieurs secteurs de la Pologne orientale disposent d'ailleurs de fortifications, telle la ville de Brest.

Dans ces conditions, une brigade à trois régiments défend, dans le meilleur des cas, un secteur de deux à quatre kilomètres. Plusieurs dispositifs sont prévus, selon l'importance du front à défendre et les effectifs disponibles – trois ou quatre régiments. Deux exemples sont présentés ci-dessous, en défense statique et mobile. La présence d'un bataillon porté n'est pas prise en compte car cinq brigades n'en possèdent pas en septembre 1939. Seules les unités de réserve sont montées, les autres combattent à pied. Dans le meilleur des cas, la densité de troupes reste modeste car un régiment de cavalerie représente environ l'effectif combattant de deux compagnies d'infanterie ! Le dispositif très linéaire de l'armée polonaise ainsi que la vitesse et la souplesse des assaillants rendent caduque la plupart de ces dispositifs.

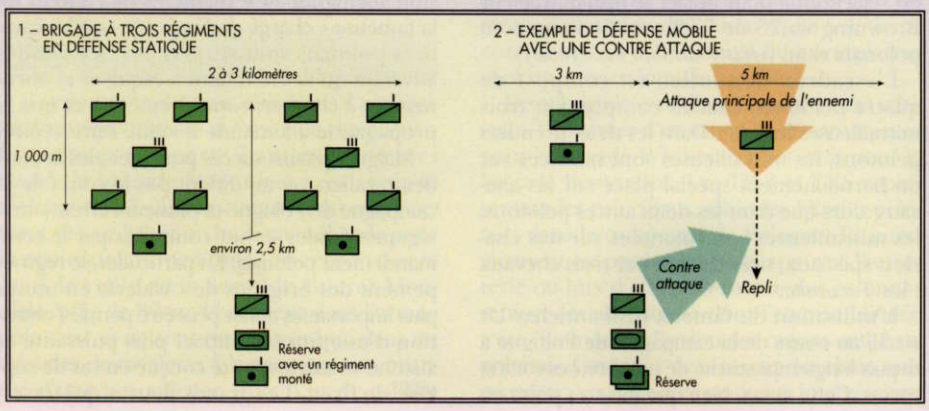
L'impact des brigades sur la campagne de 1939 est d'autant plus nul qu'elles restent éparpillées. La formation de divisions légères mêlant cyclistes et cavaliers est envisagée en 1926 mais sans qu'aucune suite ne soit donnée. Le commandement prévoyait aussi de réunir les brigades dans des divisions « de marche » mais là aussi sans réelle planification ou entraînement. En dehors des groupes de circonstance tel celui du général Anders, une seule division de cavalerie voit le jour, toujours sous la pression des événements. Formée le 20 septembre par les débris des brigades Podolska et Suwalska et deux brigades de réserve (Plis et Edward), la division Zaza se bat dans le nord-est de la Pologne jusqu'au 6 octobre.

Les premiers combats contre les Allemands révélent toutes les faiblesses des brigades polonaises. Et d'abord, leur manque de puissance de feu. Si les armes automatiques sont en quantité assez satisfaisantes, l'emploi de mitrailleuses montées sur des voitures hippomobiles (les « taczanka ») trahit certains retards tactiques. Mais c'est surtout l'absence de mortiers et d'artillerie de plus de 75 mm qui se révèle cruciale. La cavalerie n'a pas les moyens de venir à bout d'un adversaire retranché, d'où l'échec des quelques raids en Prusse-Orientale de la brigade Podlaska face à des détachements de Landwehr appuyés sur des fortifications de campagne. Elle est aussi dominée dans la défensive. La victoire tactique de la brigade Wolynska à Mokra le 1er septembre face à la 4. Panzer est d'abord la conséquence de la légéreté des Allemands dont les chars manquants d'appui d'infanterie succombent sous les tirs des 37 mm et des 75 mm polonais.

En outre, cette même bataille révèle la vulnérabilité des chevaux face aux avions, et ce ne sont pas les deux (!) Bofors de la brigade qui peuvent tenir en respect la Luftwaffe.

Enfin, la différence de mobilité entre les motorisés et les chevaux fait que la cavalerie est toujours prise de vitesse par les « schnelle truppen » allemandes. Elle se retrouve alors bien involontairement sur les arrières de l'ennemi. Il est vrai que les brigades montées polonaises se sortent mieux des encerclements adverses que l'infanterie car elles peuvent essayer de décrocher avant d'être écrasées ! Cet « avantage » , ajouté à une grande cohésion et à un fort esprit de corps, fait que les rescapés des grandes unités de cavalerie luttent jusqu'au début d'octobre contre les envahisseurs nazis et soviétiques.

Philippe Naud



VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

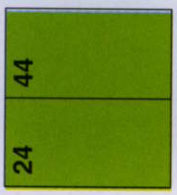
SCENARIO ASL/VV 23

LE MORS AUX DENTS

Broszki, Pologne, le 26 septembre 1939

Le 17 septembre 1939, l'invasion de l'armée Rouge, dans le cadre du pacte germano-soviétique, porte le coup de grâce à la résistance polonaise. Le seul salut des soldats polonais est dès lors de rejoindre la Hongrie ou la Roumanie neutres pour continuer la lutte aux côtés des Alliés. Ils doivent cependant se frayer un chemin en affrontant les troupes allemandes et russes. Le groupe du général Anders, formé des débris de plusieurs unités, cherche ainsi à gagner la Hongrie. Sur son chemin, à l'ouest et au sud, les soldats allemands, avec, en particulier la 28. Infanterie Division. Venant de l'est, les forces du 1er front d'Ukraine avec plusieurs brigades blindées et des divisions de cavalerie dotées de chars. Contre cette puissance écrasante, les Polonais ne peuvent aligner que des cavaliers manquant d'armes lourdes et sans blindés ni avions. Le 26, les hommes d'Anders se heurtent à la fois aux russes et aux allemands alors qu'ils cherchent à progresser vers le sud.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✚ Remplacer le 8-0 par un 8-1

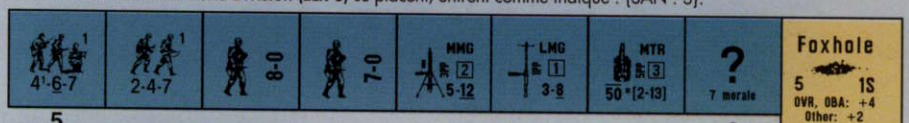
Remplacer « 2 » par « 3 » dans les conditions de victoire

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur polonais gagne s'il reste moins de **2** squads ou équivalent allemands Good Order dans des bâtiments sur 24 entre V et M compris et en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi.

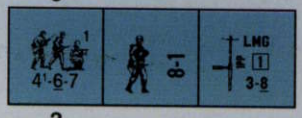
✚ Les Allemands se placent en premier	1	2	3 ✚	4	5	6	FIN
Les Polonais se déplacent en premier							

Eléments de la 28. Infanterie Division (ELR 3) se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 3}.



5 — 8 — 2

se placent à moins de 6 hex. de 24Q6

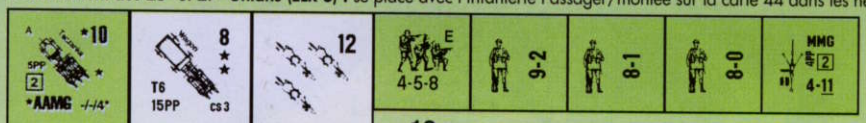


3

entrent au **tour 3** par l'un des hex. suivants de 24 : I10, Q10 ou Y10.

Conception du scénario : Philippe Naud

Détachement des 25e et 27e Uhlans (ELR 3) : se place avec l'infanterie Passager/montée sur la carte 44 dans les hex. inférieurs à 7 {SAN : 2}



2 — 11 — 12

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Moist sans vent au début du scénario. La vallée n'existe pas (et donc les falaises non plus) Les maisons sont toutes en bois avec un étage maximum (exception: l'église X19). Placer l'overlay X19 en 24Q6-P7.

EPILOGUE

Un détachement allemand installé dans le village de Broszki bloque l'avance des Polonais. Pensant peut-être que les ulhans s'avancent pour se rendre, les défenseurs sont surpris par une brusque charge des 25e et 27e régiments. Le village est pris d'assaut et plusieurs Allemands sont capturés. Anders peut continuer sa progression vers le sud et rejette une demande de reddition du commandant de la 28. ID. Ce succès n'est qu'un répit et, le lendemain, l'armée Rouge écrase les Polonais. Le 28, Anders, blessé, est fait prisonnier et envoyé à la Lubianka. Seuls quelques-uns de ses cavaliers réussissent à gagner la Hongrie.

La brigade Pomorska est presque anéantie au cours des premiers combats face au XIXe corps blindé allemand. Elle tente alors de se replier en direction de Varsovie mais disparaît presque entièrement entre le 9 et le 12 septembre dans des combats retardateurs face à l'infanterie allemande. Les rescapés de cette brigade participeront à la défense de Varsovie.

Enfin, au sud ouest de la Pologne, la brigade Krakowska se replie aux cotés de la 22e division de montagne face à trois divisions infanterie et à la 5. Panzer. Après de très durs combats et faute de munitions, elle dépose les armes le 20 septembre face au XXIIe corps blindé allemand dans la région de Tomaszow Lubelski.

La brigade Kresowa défend vainement la rivière Warthe avant d'être contrainte à la retraite. Quant à la brigade Wilenska de l'armée « Prusy «, elle est malmenée le 8 septembre par les panzers en passant la Vistule.

La brigade Wolynska remporte, elle, un beau succès dès le premier jour de l'attaque allemande, mettant hors de combat environ 50 blindés de la 4. Panzer. Mais, deux jours plus tard, elle a déjà perdu 25 % de ses effectifs ! Ces trois unités rejoignent le groupe Anders avec la brigade Nowogrodzka (voir plus haut).

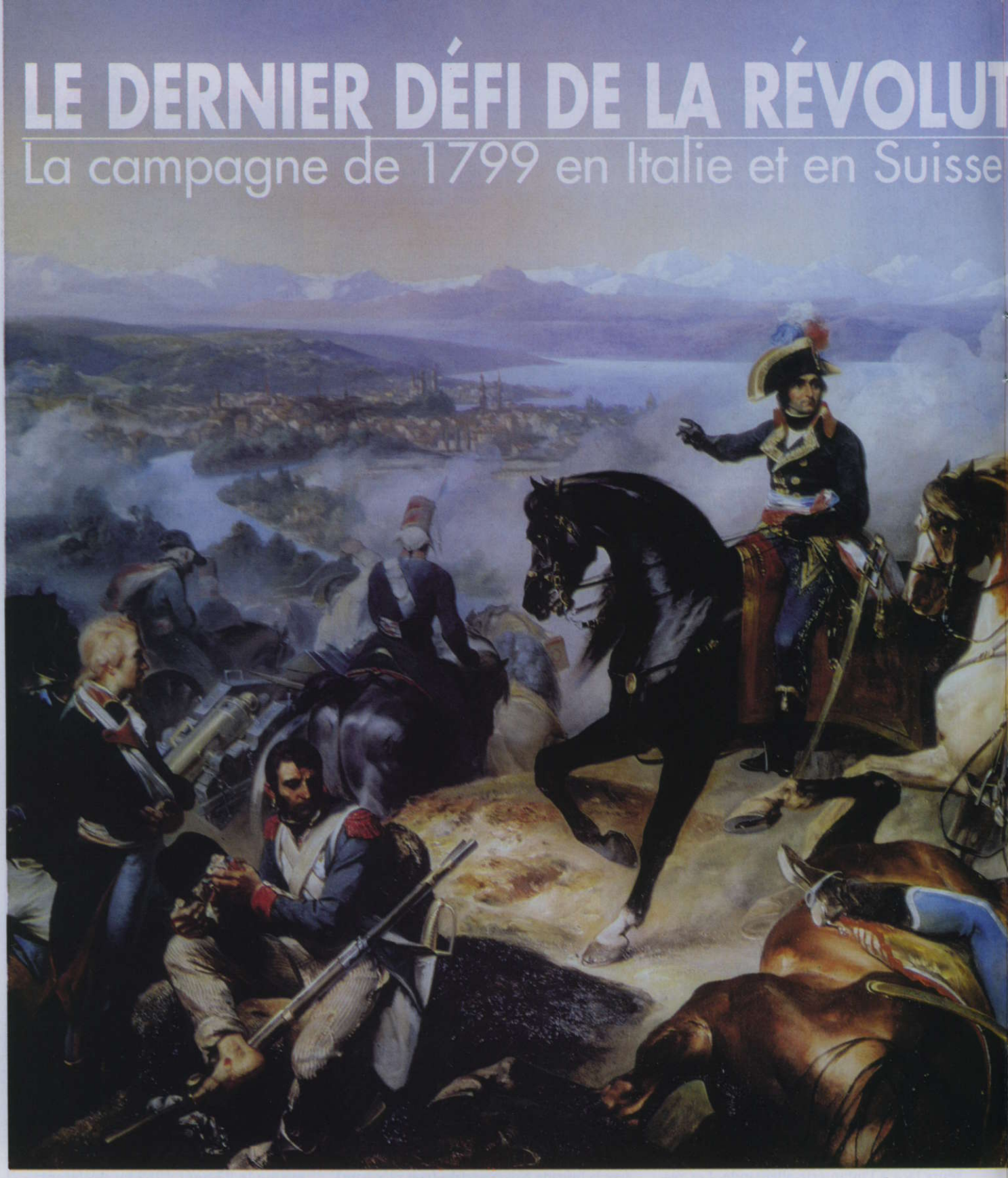
Contrairement à une idée reçue, les pertes allemandes sont sensibles. Officiellement, elles sont estimées à 10 572 tués, 30 322 blessés et 3 404 disparus. Plus de 600 avions allemands ont été abattus et près d'un millier de chars et véhicules blindés ont été détruits. Les pertes polonaises s'élèvent à 70 000 morts et environ 140 000 blessés lors des combats. Environ 800 000 soldats polonais ont été faits prisonniers par les Allemands et les Soviétiques. Les Polonais ont perdu plus de 80% de leur matériel de guerre. Près de 200 000 civils polonais ont été tués lors des bombardements aériens des villes et des colonnes de réfugiés.

En théorie, l'armée polonaise aurait pu résister à l'envahisseur. Mais elle s'est retrouvée complètement désorganisée face à la Blitzkrieg, nouvelle forme de guerre pour cette époque. Le général Gamelin, Commandant en Chef français, affirmait pourtant son optimisme le 27 août 1939 en déclarant: *« Je connais très bien l'armée polonaise. Les soldats sont excellents et les officiers connaissent bien leur métier...Ils tiendront au moins six mois et nous viendrons à leur secours en passant par la Roumanie »*. Mais la France et l'Angleterre ne respecteront pas les accords d'assistance qu'ils avaient signés avec la Pologne. Cet attentisme face à l'agression allemande va entraîner le monde dans la guerre et huit mois plus tard, la France subira le même sort que la Pologne. ❑

Je tiens à exprimer tous mes remerciements à ma femme, Anna RYSIAK-VALLET- pour son aide dans la traduction de certains documents.

LE DERNIER DÉFI DE LA RÉVOLUT

La campagne de 1799 en Italie et en Suisse



APRES LE TRAITÉ de Campo-Formio (1797), l'Europe peut rêver de paix. Mais, à peine Bonaparte parti en Égypte à la poursuite de ses rêves de conquérant de l'Orient, la guerre reprend. La Seconde Coalition, conduite par le tsar Paul Ier et regroupant Russie, Autriche, Angleterre, Turquie et Naples décide de s'opposer à la politique de diffusion de la Révolution, sous forme de républiques sœurs (Suisse, Ligurie, Cisalpine...), menée par le Directoire.

Frédéric Bey

Avec 170 000 hommes en campagne, la Révolution française doit faire face à son ultime défi et aux 300 000 hommes de la Coalition... Ensuite, Consulat et Empire viendront prendre le relais et porter encore plus loin les trois couleurs !

La campagne de 1799 est l'un des plus riches d'événements de l'histoire de la Révolution française. Elle se déroule sur de mul-

Le 25 septembre 1799, Masséna remporte à Zurich la victoire que la Révolution attend depuis le début de l'année. ***Peinture François Bouchot, Chateau de Versailles, Giraudon.***

tiples théâtres d'opération : Égypte, Hollande, Allemagne, et surtout Italie et Suisse. Elle est aussi très surprenante, notamment parce qu'elle met en scène une armée russe au cœur de l'Italie et de la Confédération Helvétique...

Nous nous concentrerons sur la partie européenne des opérations militaires (voir Vae Victis n°22, pour la campagne d'Égypte), et surtout, sur l'Italie et la Suisse, où, en l'absence de Bonaparte, le Directoire mettra du temps à trouver l'homme de la situation pour s'opposer à Suvorov, le brillant général vétéran russe.

La situation en janvier 1799 La République menacée

L'année 1798 s'est achevée en Europe par l'accumulation des menaces qui pèsent sur la France. Son meilleur général, Bonaparte, bien que maître de l'Égypte, y est bloqué depuis la défaite navale d'Aboukir (1er août 1798). Prisonnier de sa conquête, et avec lui la meilleure des armées du Directoire, le vainqueur de l'Italie peut légitimement s'inquiéter de la pérennité du Traité de Campo-Formio (octobre 1797) qu'il avait arraché à l'Autriche. En effet, malgré la mise en place de la République cisalpine, de la République helvétique et de la République batave, « états tampons » alliés de la France, les ennemis de la République ont décidé d'agir. L'empire Ottoman, Naples, le Vatican unis contre la Révolution qui les menace, sont rejoint par l'Autriche et le Portugal, et enfin en décembre 1798, par la Russie, irritée par la prise de Malte par Bonaparte. Le tsar Paul 1er signe même un traité d'alliance avec l'Angleterre. La Seconde Coalition est en place et sera renforcée en juin 1799 par un traité formel entre Autriche et Angleterre. Signe avant coureur des difficultés qui s'annoncent, 40 000 Napolitains ont repris Rome le 29 novembre 1798 ! La France, qui souffre d'une pénurie relative de soldats, est en état de siège. Elle dispose de 5 armées, pour un total théorique d'environ 250 000 hommes, reparties de la façon suivante. Brune commande l'armée de Hollande, forte de 25 000 hommes, pour moitié française et pour moitié hollandaise. L'armée principale, établie sur le Rhin et confiée à Jourdan, est celle de Mayence (théoriquement 80 000 hommes dont environ 60 000 en état de combattre). Le saillant suisse est occupé par l'armée d'Helvétie (30 000 hommes auxquels, s'ajoutent 10 000 Suisses). En Italie, les forces françaises sont réparties en deux armées. Au centre de la Péninsule, celle de Rome, sous Championnet, compte 35 000 hommes ; au Nord, celle d'Italie, sous Joubert aligne 60 000 hommes. Le total des troupes dispersées en garnisons dans les villes d'Italie s'élève environ à 25 000 hommes.

La situation des Coalisés est meilleure, avec près de 350 000 hommes disponibles, principalement autrichiens, à l'ouverture des hostilités. L'archiduc Charles est au nord, en Bavière avec 80 000 hommes et 15 000 autres en réserves. Au centre se tiennent, à la périphérie de la Suisse, Bellegarde et ses 50 000 hommes cantonnés au Tyrol et flanqués par les 25 000 du lieutenant général Hotze et les 15 000 du lieutenant général Auffenberg. Les Autrichiens disposent enfin, en Italie de 145 000 hommes sous Mélas, répartis entre la Vénétie, l'Illyrie et l'Istrie. Côté russe, le vétéran des guerres contre les Turcs, le Feld Maréchal russe Suvorov, arrive de Russie avec l'avant garde des 100 000 soldats russes promis à la Coalition. En fait Suvorov aura 20 à 25 000 de ses compatriotes sous les armes au début de la campagne, 10 000 de plus en juillet et 35 000 autres en août.

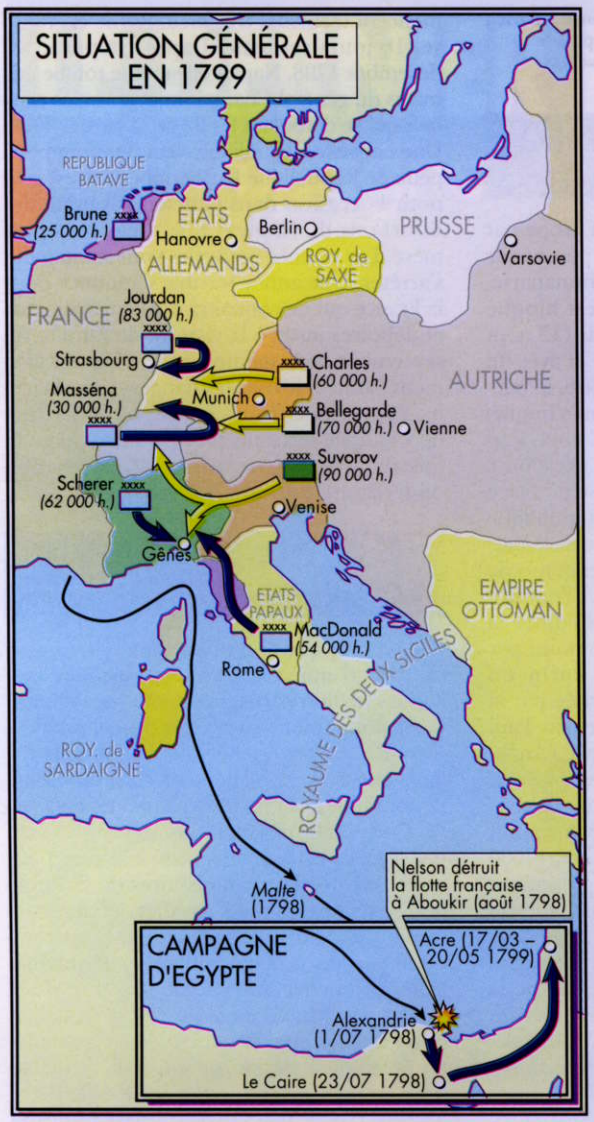
Carnot, qui dirige les armées du Directoire depuis Paris, a bâti, à son habitude, un plan d'offensive généralisée, malgré la disproportion des effectifs. Les choses commencent d'ailleurs très bien. Rome est reprise, 16 jours seulement après sa perte, en décembre 1798. Naples elle-même tombe aux mains du général Championnet après les combats qui se déroulent les 22 et 23 janvier 1799. Une nouvelle République sœur, au nom pompeux de République Parthénopéenne est crée pour l'occasion dans l'ancien royaume des Bourbons de Naples ! Elle s'avérera éphémère. Les bonnes nouvelles vont subitement s'arrêter. Une année terrible s'annonce pour la France qui ne connaîtra plus que malheurs et déboires jusqu'à la victoire de Zurich, fin septembre de la même année. 1799 est vraiment l'année de tous les dangers pour la jeune République française. On n'est pas loin de « l'année terrible (1793) », même si cette fois, il n'y pas de risque immédiat d'invasion du territoire français.

Les offensives avortées des Français (février-mars 1799)

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'en ce début d'année, le Directoire doit faire face à une situation particulièrement compliquée. C'est notamment au niveau du commandement des armées que se posent les problèmes. Sans aucun chef réellement charismatique, la politique des chaises tournantes s'accélère. C'est d'abord Championnet qui va être démis de son commandement, à Naples, pour avoir renvoyé les commissaires de la République chargés de le surveiller, et accessoirement d'avoir pillé la région... Il est remplacé par Macdonald, général expérimenté. Joubert, encore auréolé de la gloire de la campagne d'Italie de 1796 et 1797 est soucieux de se préserver et de ménager son avenir politique. Il décide, de son côté, de démissionner, pour se tenir « en réserve de la République ». C'est le ministre de la guerre lui-même, Schérer, âgé de 52 ans, qui va le remplacer à partir du 12 mars...

Jourdan est le premier à prendre l'offensive avec une armée de 37 000 hommes prélevée sur celle de Mayence. Il se dirige sur les confins de la Souabe et de la Suisse, mais est sévèrement stoppé le 21 mars par l'archiduc Charles à Ostrach. Malgré son infériorité numérique, Jourdan ne se décourage pas et avance à nouveau car l'archiduc n'entreprend rien. Il rencontre de nouveau Charles à Stockach le 25 mars. La bataille s'engage bien mais Jourdan, en voulant déborder la droite autrichienne, ordonne à la division Gouvion St Cyr un mouvement tournant qui l'éloigne trop longtemps du champ de bataille. Charles en profite pour lancer une violente contre-attaque. Afin de se dégager, Jourdan lance sa cavalerie qui est ramenée en désordre par une contre-charge des cuirassiers autrichiens. La panique qui s'en suit cause un désordre inextricable ainsi que la retraite des Français, malgré les efforts de Jourdan pour la conjurer. Les pertes s'élèvent à environ 5 000 hommes des deux côtés. La déroute, quant à elle, ne s'arrêtera que dans la forêt Noire, et par bonheur, ne sera pas rendue trop douloureuse, les troupes de Charles n'effectuant qu'une poursuite assez molle du fait de leur épuisement. Jourdan regagne alors le Rhin et démissionne à son tour. Son armée est confiée à Masséna, qui commande déjà celle d'Helvétie...

En Italie, les choses ne vont guère mieux se passer pour l'ex-ministre de la guerre. Sché-



rer se lance dans une offensive, avec 55 000 hommes immédiatement disponibles, dès qu'il apprend que Jourdan a entamé sa marche en avant. Il veut essayer de battre les Autrichiens avant l'arrivée des renforts russes conduit par Suvorov. Il trouve devant lui 60 000 hommes commandés par Kray, Mélas étant alors indisposé par une maladie. Ce n'est malheureusement pas un avantage, car Kray s'avère bien plus actif que ne l'est son chef... La première rencontre se produit sur la ligne de l'Adige. Le 26 mars, à Pastrengo, Schérer remporte un succès tactique qui lui permet refouler les Autrichiens de l'autre côté du fleuve et de se déployer autour de Vérone. Son divisionnaire, Sérurier, occupe Rivoli, lieux de si glorieux souvenirs. Les ressemblances avec les manœuvres de Bonaparte, deux ans plus tôt, s'arrêtent là. En effet, Schérer s'organise avec lenteur et laisse à Kray le temps de se regrouper puis de battre séparément Sérurier, chargé de couvrir les mouvements du reste de l'armée d'Italie. Kray passe ensuite à l'offensive et bat irrémédiablement Schérer à Magnano le 5 avril. Sans cohésion, les divisions françaises reçoivent l'ordre de se replier, alors que rien n'est encore perdu. La retraite s'avère plus désastreuse que la bataille en elle-même. De nombreuses garnisons sont abandonnées à leurs sorts. Mantoue se retrouve assiégée, ainsi que Peschiera, sur le lac de Garde. Le bilan du premier trimestre 1799 est donc dramatique pour les Français. De tous les généraux d'armée en poste 3 mois plus tôt, seul Masséna – et Brune en Hollande – sont encore en poste, Schérer allant également démissionner. Partout la République est acculée à la défensive et l'Italie du Nord semble échapper aux successeurs de Bonaparte. C'est à ce moment que Suvorov arrive sur le théâtre d'opération, le 14 avril à Vérone ! Le pire est encore à venir pour les armées du Directoire.

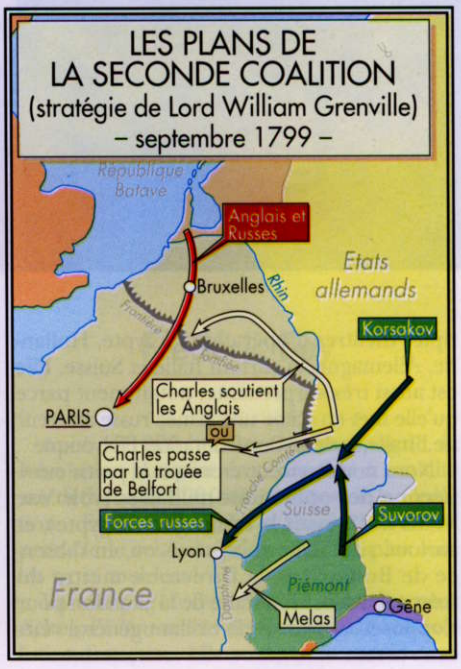
SUVOROV ET SON CHEF-D'ŒUVRE « L'AUTRE » CAMPAGNE D'ITALIE

Ce que Suvorov va réussir, entre avril et août 1799, dans les plaines d'Italie du Nord, est réellement exceptionnel, et par la même comparable avec les exploits de Bonaparte trois ans plus tôt. En quelques mois, Suvorov, qui se voit confier le commandement combiné des troupes autrichiennes (Mélas et environ 30 000 hommes) et russes (20 000 hommes sous Rosenberg), défait trois armées françaises et récupère, au profit de la Coalition, tout le terrain conquis par Bonaparte.

Suvorov a un style et une personnalité qui sont inimitables. Il commence, pour prendre en main l'armée, par faire enseigner l'art de l'attaque à la baïonnette, auquel il croit plus que tout, aux soldats autrichiens. Cela froisse évidemment les susceptibilités de Mélas, mais Suvorov a de l'autorité et atteint, dès le 25 avril les positions françaises. Le 26 avril, Schérer offre alors sa démission et est remplacé par Moreau, dont la ligne de défense sur l'Adda est d'ores et déjà précaire. Moreau va être immédiatement victime de l'agressivité de Suvorov. Avec son armée réduite à 30 000 hommes opérationnels, couvrant Milan dans l'espoir de voir arriver des renforts de Suisse ou de Toscane, Moreau n'a pas vraiment beaucoup de choix tactiques à sa disposition. L'armée française est étirée tout au long de l'Adda, la division Sérurier au Nord, la division Grenier au centre et la division Victor au Sud. Le 27 avril, Suvorov, confiant plus que jamais en ses forces, décide de forcer la ligne de défense adverse. La tâche lui est facilitée par la tête de pont établie la veille par Wukassovitch à Brivio. Wukassovitch, repoussant toutes les contre-attaques, parvient à se maintenir et à isoler la division Sérurier, qui reste passive toute la journée du 27 avril. La brèche, exploitée notamment par une division autrichienne emmenée par le général Chasteler, permet l'attaque en force de la division Grenier (9 000 hommes) par près de 30 000 Austro-Russes. Moreau, pris à froid, cherche à regrouper ses troupes, mais malgré la résistance désespérée de son point d'appui de Cassano, qui donne son nom à la bataille, il doit refluer en désordre vers Milan. Moreau a perdu 13 canons et 2 800 hommes, mais plus grave, la division Sérurier désormais isolée doit capituler le lendemain et son chef se constituer prisonnier. Quatre mille hommes et 15 canons sont à nouveau perdus. Malgré leurs nombreux morts et blessés (environ 5000, à comparer au total de 9 000 hommes tués, blessés ou prisonniers côté français), les Coalisés et leur chef Suvorov peuvent entrer en triomphe à Milan, dont seule la citadelle résiste encore.

Suvorov, ne restant jamais inactif, lance immédiatement son armée dans des opérations d'envergure destinées à lui livrer Turin au plus vite. Les Français se repliant sur Tortone (à l'Est d'Alexandrie et au sud de Milan), il lance Rosenberg et le corps russe le long du Pô. Ce dernier s'empare de la capitale piémontaise le 26 mai. Sa manœuvre et en fait un gigantesque mouvement de pince. Rosenberg effectuant une grande boucle devant le ramener au contact de Mélas, qui avance plus précautionneusement au sud du Pô. A part un combat notable pour tenter de sauver la garnison de Tortone, le 16 mai, Moreau ne peut pas vraiment résister, au regard de ses faibles effectifs, comparativement à ceux l'armée austro-russe. Il rétrograde progressivement vers Gênes, à l'abri des montagnes de Ligurie. Les deux pinces de l'armée coalisée se referment vers la mi-juin, entre Alexandrie et Tortone, où la totalité de l'armée de Suvorov se retrouve à nouveau concentrée.

L'espoir des Français repose désormais sur l'armée de Naples de Macdonald. Rappelé d'urgence pour soutenir Moreau, celui-ci abandonne le sud de l'Italie en ne laissant que quelques faibles garnisons. Naples est évacuée le 7 mai. Macdonald atteint Florence le 26 mai en récupérant au passage des troupes éparses. Son armée, à son arrivée dans la plaine du Pô, regroupe désormais 30 000 hommes. Anglais, partisans du Royaume de Naples et insurgés libèrent, après son départ tout le sud de la péninsule, massacrant les patriotes pro-Français. Pour Macdonald les opérations commencent fort bien. Il opère tout d'abord sa jonction avec Victor, de l'armée Moreau, qui vient de Gênes (30 mai). Puis, plutôt que d'envisager une jonction avec Moreau, il préfère tenter d'attaquer les corps d'armée autrichiens (Kray avec 25 000) restés autour de Mantoue. Macdonald, bénéficiant d'un effet de surprise, bouscule les Autrichiens à Modène puis à Plaisance. Il découvre alors que, contrairement à ce qui était prévu, Moreau ne tente pas d'offensive d'envergure pour le rejoindre. Suvorov, avec Bagra-



Le 21 janvier 1799, l'armée française commandée par le général Championnet entre à Naples.
Peinture de Jean-Jacques taurel, Chateau de Versailles, Giraudon.

tion et Mélas (33 000 hommes), peuvent alors entrer tranquillement en action. Suvorov rétrograde sur le cours de la Trébie et attaque Macdonald le 17 juin alors que seulement 20 000 Français sont en ordre de bataille. Le 18 juin la bataille reprend et Macdonald, malgré des combats acharnés tout le long des rives et des îles de la Trébie, est repoussé de l'autre côté de la rivière. Dans la nuit du 18 au 19, Macdonald, la mort dans l'âme, bat en retraite, laissant 4 000 tués et 12 000 blessés ou prisonniers aux mains des Coalisés. Suvorov a perdu 6 000 hommes. Le succès du général russe est de nouveau total, mais en laissant Macdonald s'échapper et effectuer une retraite magnifique d'efficacité, il ne peut empêcher le regroupement de forces françaises conséquentes à Gênes, près de 40 000 : 23 000 de l'armée de Moreau et 17 000 de celle de Macdonald. Une nouvelle bataille est obligatoire pour décider du sort de la campagne.

Novi : Suvorov triomphe et Joubert meurt au combat

Le 5 juillet, Joubert, âgé d'à peine trente ans est nommé par le Directoire, pour remplacer Moreau et prendre la tête des troupes françaises d'Italie. En plus des 40 000 hommes de Gênes, Joubert peut compter sur Bernadotte et son armée des Alpes de 20 000 hommes. Il doit également opérer des diversions en liaison avec lui. Le plan de Joubert est simple. Il consiste à foncer droit sur l'ennemi pour défaire les corps de Suvorov encore séparés les uns des autres après la bataille de la Trébie. Joubert fait avancer près de 35 000 hommes en deux colonnes : celle de Pérignon à gauche et celle de Gouvion St Cyr à droite. Les Français se regroupent à Novi, au sud d'Alexandrie, où ils doivent s'arrêter et se retrancher sur une solide position devant les forces supérieures des Austro-Russes : 55 000 hommes concentrés avec maestria par Suvorov. Le contact entre les deux armées est établi le 13 août 1799, la grande bataille a lieu le 15. Suvorov attaque en force, et Joubert à la tête de ses grenadiers est tué d'une balle en plein cœur dès les premiers moments de la bataille. Moreau, présent à ses côtés, le remplace au pied levé et reforme l'armée, ébranlée par la perte de son chef. Les Français résistent pendant 4 heures aux différents assauts des Austro-Russes et les repoussent victorieusement. L'arrivée des 14 000 hommes de Mélas, cause la chute de Novi sur laquelle s'appuie la droite française. Moreau doit commander la retraite. Kray, sur la gauche parvient alors à déborder les Français et à causer une débandade terrible. Outre Joubert, tué, Pérignon, Grouchy et Colli sont blessés et capturés. Les pertes françaises s'élèvent à 10 000 hommes, celles des coalisés à 8 000. Jomini affirme pourtant que la bataille de Novi est loin d'être la plus élégante et efficace de Suvorov. La coordination des offensives de son armée y est en effet des plus

L'effort de guerre russe au sein de la seconde coalition

Protecteur de l'ordre de Saint Jean de Jérusalem, le tsar Paul 1er ne supporte pas l'idée de la conquête de Malte par Bonaparte et de la main mise française sur l'Égypte. Il ordonne à ses armées d'entrer en campagne et va consentir à un effort de guerre considérable. Pour la première fois de l'Histoire, des soldats russes vont s'aventurer dans les plaines d'Italie et les montagnes de Suisse. Un contingent de 12 000 hommes est même prévu pour une intervention conjointe avec l'Angleterre en Hollande ! Alors que les motivations autrichiennes sont tout autant territoriales que politique, les Russes et Suvorov en particulier, se lancent dans une véritable croisade idéologique contre les principes de la Révolution française. Cela donne encore plus de poids à leur intervention dans la seconde Coalition.

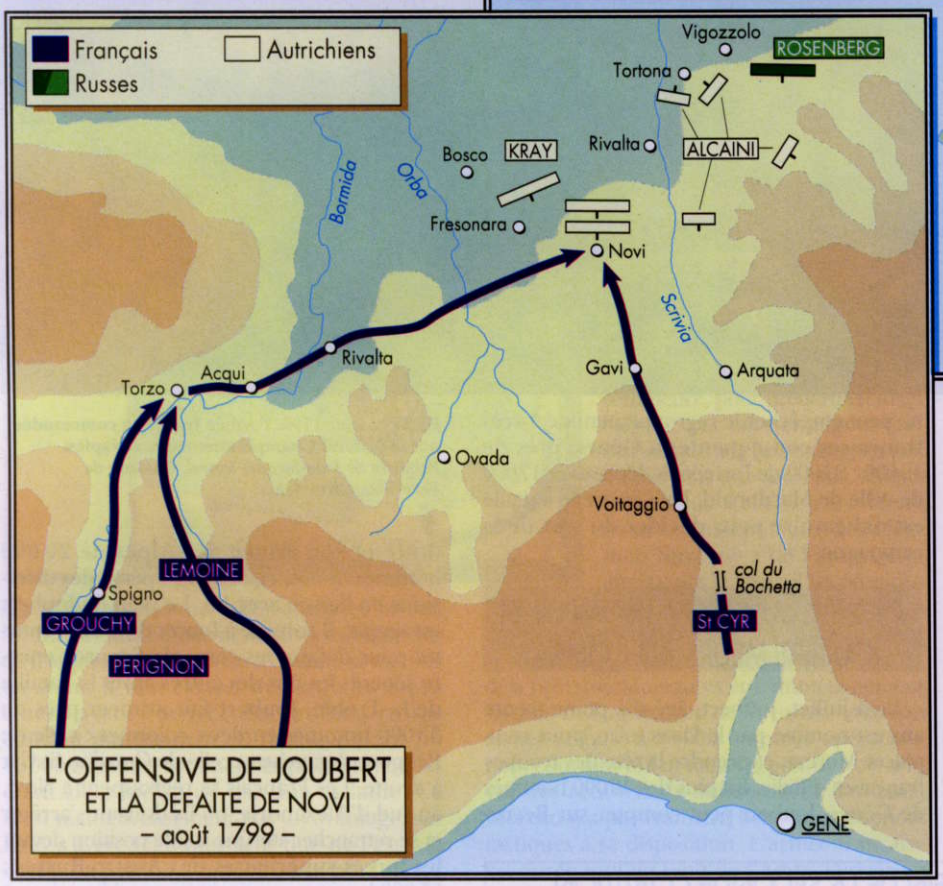
Le commandement des forces russes est confié au feld-maréchal Suvorov à la si formidable renommée. Leur efficacité va cependant être pénalisée par une arrivée sur le front en vagues successives.

Suvorov arrive en Italie avec seulement les 20 000 hommes du corps Rosenberg, parti de Russie en septembre 1798. C'est avec ces seuls soldats que Suvorov va décider d'une grande partie des succès de la Coalition en Italie, entre mars et août 1799. Mi-juillet, le corps d'Hermann, parti du Dniestr en avril arrive également en Italie du Nord (il devait originellement gagner Naples). Enfin, un corps d'élite, composé de 27 000 Russes, sous le lieutenant général Rimsky-Korsakov, et de quelques 7 000 émigrés français commandés par le prince de Condé, en Suisse du nord en août. Korsakov devait coopérer sur le Rhin avec les Prussiens, si ceux-ci avaient rejoint la Coalition. Leur neutralité conduira à rediriger ce corps pour renforcer l'archiduc Charles.

Suvorov étant désigné pour commander en chef les armées combinées autrichiennes et russes en Italie, c'est le général autrichien Chasteler qui lui sert de chef d'état Major. On retrouve du côté des Russes nombre des généraux qui deviendront célèbres. Au premier rang d'entre eux, le Général Bagration ou le major général Miloradovitch. On trouve également des unités fameuses comme les Cosaques de Denisov. Il faudra attendre les invasions de 1814 et 1815, pour voir des Russes plus à l'ouest, cette fois en plein Paris, pour ruiner définitivement les espoirs dynastiques de Napoléon. ❐

faibles : son aile droite est engagée 3 heures avant son centre et ce dernier 5 heures avant son aile gauche... Les Français n'ont pu profiter de ce manque de coordination, notamment du fait de la mort précoce de Joubert, qui les a poussés à la défensive pure. Néanmoins, Suvorov est désormais le maître de l'Italie du Nord, car, en parallèle de ces magnifiques victoires en campagne, Suvorov n'oublie pas les sièges. Peschiera, Mantoue, les citadelles de Milan, de Turin et de Tortone succombent ainsi aux entreprises des coalisés, avant la fin août. A cette époque, l'Italie française est réduite à Gênes et à la Riviera... Au fait de sa gloire, Suvorov doit maintenant exploiter 4 mois de victoires ininterrompues!

La Suisse, enjeu stratégique et clé de la campagne de 1799

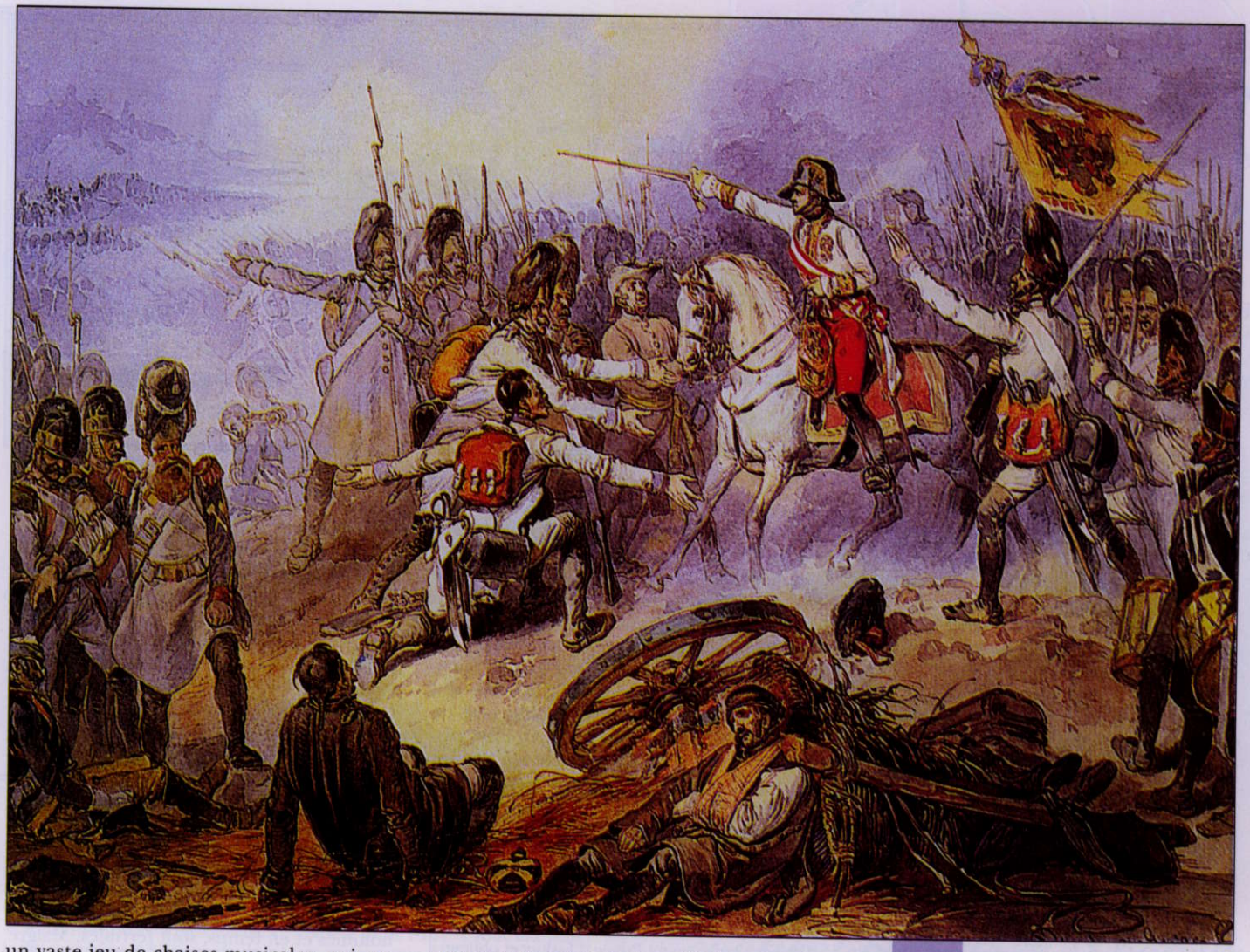


Les Austro-Russes peuvent envisager l'invasion du sud de la France, par Nice ou par les Alpes, d'autant plus qu'au Nord les Français se sont repliés derrière le Rhin. Cependant, la Suisse, de nouveau aux mains des Français, forme un saillant entre les deux principales armées de la Seconde Coalition : Charles sur le Danube et Suvorov en Italie du nord!

Depuis l'ouverture des hostilités, ce théâtre d'opération jugé mineur a été la scène de nombreux événements. Au début de l'année, Masséna et principalement son divisionnaire Lecourbe ont repoussé les faibles troupes autrichiennes présentes en Suisse ont pris le contrôle de la haute vallée du Rhin. Jusqu'au Saint Gothard. Dans les Grisons, les généraux autrichiens Hotze (17 000 hommes) et Bellegarde (18 000), ne reprennent l'offensive qu'en mai, après que les défaites de Jourdan aient fait passer les divisions de l'armée du Danube dans le giron de l'armée de Masséna. Le 14 mai ils affrontent et défont la brigade Ménard (8 000 hommes) de la division Lecourbe, qui est en position avancée à Saint-Luciensteig. Ébranlés, les Français se replient sur Zurich, place qui permet de contrôler la Suisse « utile » du nord. Les choses se compliquent avec l'arrivée de l'Archiduc Charles, lui-même, en Suisse. Plutôt que d'attaquer la ligne du Rhin, il quitte en effet Baden et passe en Suisse, avec 60 000 hommes, en traversant le Rhin le 24 mai près de Schaffhouse. Début juin, les deux armées ennemies se retrouvent face à face autour de Zurich. Masséna est en infériorité numérique avec seulement 45 000 hommes. Sur un front de plus de dix kilomètres de long, Masséna et Charles s'affrontent du 4 au 7 juin. Les pertes sont très élevées des deux côtés et Masséna décide finalement de se retirer. Il laisse ainsi Charles prendre Zurich. Ce dernier, se contentant de sa conquête et n'engageant pas de poursuite, Masséna effectue un retour offensif le 14 août, alors que le Directoire pousse toutes les armées françaises à reprendre l'offensive. Masséna ne peut rien obtenir de décisif et est de nouveau repoussé à Zurich, malgré un succès notable de son aile gauche à Dottingen, le 16 août. Pendant ce temps, le général autrichien Haddick, qui opère dans le Valais et les Français du général Xaintrailles s'observent, sans engagement majeur.

Dès lors, les plans des Coalisés, particulièrement compliqués, vont retirer à Suvorov la chance d'exploiter plus en avant ses victoires. La réflexion sur la stratégie d'ensemble est menée au plus haut niveau. William Pitt, Premier Ministre anglais et grand argentier de la coalition, charge à Lord William Grenville de proposer à l'Empereur d'Autriche et au tsar un plan d'ensemble. Alors que couvert par Mélas, Suvorov aurait pu se lancer à la conquête de Gênes, Grenville, obsédé par la situation sur le Rhin et en Hollande, dont il veut profiter va en décider autrement. L'argent anglais n'ayant pas suffi à convaincre les Prussiens à rejoindre la Coalition, Grenville doit chercher ailleurs les troupes qui lui manquent pour épauler le débarquement anglais prévu en Hollande ou encore percer par Belfort!

François II et Paul I[er] se rallient finalement à ce schéma qui doit mettre la France à genou, en faisant passer les efforts principaux de la Coalition au Nord des Alpes. Bizarrement, c'est l'archiduc Charles, d'ailleurs affaibli par des problèmes de santé, qui doit quitter la Suisse pour remonter au Nord... Korsakov et 45 000 Russes de renforts doivent le remplacer. Au sud, alors que Mélas et les corps autrichiens d'Italie sont chargés de presser les Français sur Gênes et éventuellement de forcer les Alpes, Suvorov se voit ordonner de se porter en Suisse pour battre Masséna, que Charles n'a fait qu'égratigner, en faisant notamment sa jonction avec Korsakov... Bref,



En allemagne, l'archiduc Charles remporte la victoire contre Jourdan à Stockach avant de passer en Suisse et de prendre Zurich. ***Peinture de Geiger, Bibliothèque nationale, Vienne.***

un vaste jeu de chaises musicales, qui, au regard des aléas des marches nécessaires et du terrain particulièrement difficile qui caractérise la Suisse, risque d'aboutir à l'éparpillement des forces pourtant bien plus nombreuses, des Coalisés. La planification des mouvements est en tout cas l'élément capital de la nouvelle campagne qui s'ouvre. De fin août à mi-septembre, les mouvements s'engagent. Suvorov et ses 20 000 Russes du corps Rosenberg vont à nouveau jouer la partition la plus brillante.

LES DIFFICULTÉS DE SUVOROV

Le lieutenant général Alexandr Mihailovitch Rimsky-Korsakov arrive à Zurich, auprès de l'archiduc Charles le 12 août 1799. Il est à la tête de 28 000 hommes, alors que Grenville, dans ses plans optimistes en espérait 45 000. La suite va être d'une limpidité biblique : en respectant à la lettre les ordres qui lui sont donnés, Charles va quitter trop tôt Zurich (le 28 août) et Suvorov, malgré sa bonne volonté et son génie tactique lors de sa marche à travers les Alpes, va arriver trop tard. Korsakov laissé seul en Suisse avec le corps autrichien de Hotze (18 000 hommes, dans la haute vallée du Rhin) va en payer le prix fort, car Masséna a bien compris la chance qui s'offre à lui. Masséna commande à ce moment précis une armée forte de 76 000 hommes qui est la dernière grande force en état de combattre de la République. Son plan consiste à envoyer la division Lecourbe (12 000 hommes) freiner et harceler Suvorov pendant son avance, et, dans le même temps, profiter de sa supériorité numérique pour attaquer Korsakov. Pour la première fois de l'année 1799, la République se voit offrir une opportunité de renouer avec la victoire.

De son côté, Suvorov, persuadé que le plan qu'on lui demande d'exécuter est idiot (il l'écrit au Tsar), va tout de même le mettre en œuvre avec un brio incroyable. Il regrou-

LA SUISSE PENDANT LA RÉVOLUTION (PUIS L'EMPIRE...)

Le destin de la Suisse est depuis plusieurs siècles influencé par celui de la France, lorsque éclate la Révolution. Depuis des siècles également la Confédération Helvétique fournit des régiments aux rois de France : les derniers mourant sur les marches des Tuileries en août 1792 !

En 1791, c'est la ville de Porrentruy, qui, en se révoltant contre la souveraineté du Prince évêque de Bâle et en se déclarant « république Rauraque » (du nom de la tribu gauloise qui occupait la région), contribue à diffuser le feu révolutionnaire en Suisse. L'annexion de Porrentruy en 1791, créé département du Mont-Terrible, marque également l'interventionnisme croissant de la France dans les affaires de la Confédération. A l'appel de « patriotes » suisses comme Peter Ochs ou Frederick Caesar Laharpe, les Français interviennent militairement en 1798 pour protéger la liberté du pays de Vaud. C'est une vraie guerre qui se déroule, principalement contre Berne et son général Johannes Weber. Berne capitule le 5 mars 1798 et Brune, chef de l'armée française, propose la mise en place de trois républiques sœurs, pas une de moins... Le Directoire décide finalement de la création d'une seule et indivisible « république Suisse » le 29 mars 1798. Organisée sur l'exemple français, la république va évoluer en fonction de son modèle. l'événement le plus important étant l'Acte de Médiation, établi le 19 février 1803 et qui met en place un véritable régime fédéral, dont la neutralité théorique est garantie par la France. En fait une étroite alliance avec la France se dissimule, derrière cette nouvelle constitution, qui durera jusqu'en 1815. Les empiétements français se poursuivent d'ailleurs par l'attribution au Maréchal Berthier de la principauté de Neuchâtel, puis par l'annexion du Valais en 1810.

Du point de vue militaire, le rôle capital de la Suisse, saillant français entre les principales armées de la seconde Coalition en 1799, est la clé de cette campagne qui sera conclue d'ailleurs par la victoire décisive de Masséna à Zurich. Dès cette époque un embryon de « légion Suisse » sert sous commandement français. Des contingents relativement importants continueront à servir la France et l'empire, sur tous les fronts (Espagne, Russie...) jusqu'en 1814. Le plus connu des Suisses servant dans l'armée française est sans doute Jean Louis Ebénézer Reynier (1771 - 1814), né à Lausanne, qui fut Ministre de la Marine et de la Guerre de Murat à Naples et qui commanda le VII corps composé de Saxons, pendant les campagnes de Russie et d'Allemagne (1812-1813). Envahie en décembre 1813 par les Autrichiens de Schwarzenberg, la Diète abandonne la constitution de 1803 et l'alliance française, tout en ne rappelant pas ses soldats engagés dans l'armée impériale avant la fin des hostilités... ❐

pe les 16 000 fantassins Russes et les 3 000 Cosaques du corps Rosenberg et se dirige à marche forcée vers le Saint Gothard. Il est renforcé par 6 000 Autrichiens commandés par Auffenberg. Les Austro-Russes quittent Alexandrie, dans la plaine du Pô, le 11 septembre, ils entrent en Suisse le 15 au niveau du lac de Lugano et longent ensuite le Tessin. Le 19, Suvorov entre à Bellinzona, alors qu'il avait planifié le passage du St Gothard pour ce même jour. Le 20 septembre, l'avant garde est confié à Bagration. Elle est constituée de l'élite des troupes Russes : chasseurs et grenadiers. Le Col du St Gothard est finalement atteint le 24 et il va falloir l'enlever de force à la brigade française de Molitor, chargée de sa surveillance. Suvorov lance une attaque générale en trois colonnes. Malgré des pertes considérables, les Russes repoussent Lecourbe qui n'a pu rassembler assez rapidement que 7 500 hommes pour s'opposer à Suvorov. Le lendemain a lieu une des actions les plus célèbres de la campagne de Suisse de Suvorov. Lecourbe a en effet laissé derrière lui le Pont du Diable qui permet le passage de la Reuss grâce à son arche surplombant de 150 mètres les ravins ! Confié à la garde d'une seule compagnie, le pont est attaqué par la tête de colonne russe le 25. Les grenadiers Russes, bloqués sur l'étroit et périlleux passage, descendent les précipices, traversent la Reuss sous le feu français et remontent les parois escarpées pour prendre d'assaut le débouché du Pont du Diable et submerger ses défenseurs. La vaillance des troupes de Suvorov n'a pas fini d'étonner ! Le pont est ensuite réparé et la marche de Suvorov, qui a encore perdu une journée, reprend. À force de courage, les Russes s'ouvrent péniblement une route à travers les montagnes suisses. De violents combats les opposent encore à la division Lecourbe à Airolo, à l'Oberalpsee et à Urseren. A chaque fois, trouvant les Français sur de solides positions retranchées, les pertes de Suvorov, en hommes et en temps, sont terribles. Malgré sa magnifique avancée, Suvorov a manqué la fin de la partie qui se joue à Zurich !

ANDRE MASSENA, « L'ENFANT CHERI DE LA VICTOIRE »

Masséna est né en 1758 dans une famille de boutiquiers niçois. Orphelin, il s'engage en 1775 dans le régiment Royal-Italien. Avec la Révolution, il choisit de quitter l'armée Royale en août 1789, il est alors adjudant... Ardent patriote, il est élu lieutenant colonel du 2e bataillon des volontaires du Var, alors que la tourmente révolutionnaire bat son plein. Il participe à l'invasion du comté de Nice et démontre sa valeur de chef militaire. Sa promotion s'accélère, comme c'est souvent le cas durant cette période troublée : général de brigade en août 1793, général de division en décembre de la même année. Son destin va se jouer en Italie et aux côtés de Bonaparte.

En 1795, il participe activement aux plans qui conduiront à la victoire de Loano. En 1796 et en 1797, malgré un soupçon de jalousie envers Bonaparte, bien plus jeune que lui, il s'illustre à Lodi et à Rivoli. L'année suivante, il doit faire face à une situation moins glorieuse en devant faire face à la mutinerie de ses soldats, chargés d'occuper Rome. Mais en 1799, le Directoire, en l'absence de Bonaparte alors en Égypte, lui confie l'armée d'Helvétie. C'est son premier grand commandement indépendant et sa première heure de vérité. Après quelques revers en juin, nommé malgré tout à la tête de l'armée du Danube, en plus de celle d'Helvétie, il contre-attaque, repousse les Autrichiens et l'archiduc Charles et bat l'arrière garde de Suvorov à Zurich en septembre. Il est ainsi venu, certe indirectement, à bout de deux des plus grands généraux de son temps !

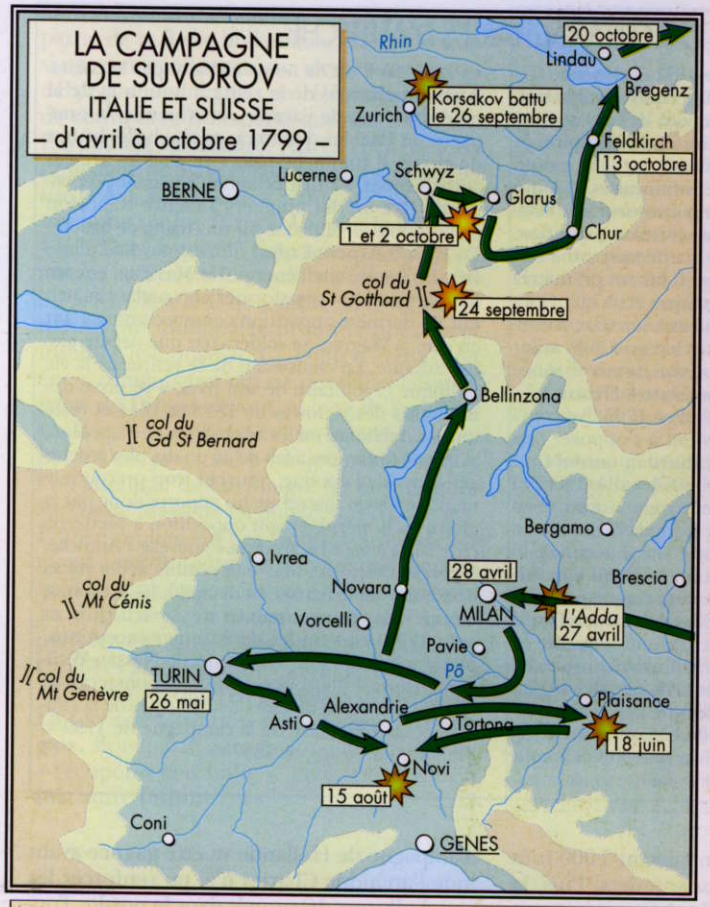
Après la prise du pouvoir par Bonaparte en Brumaire, il est nommé à la tête de l'armée d'Italie. Assiégé dans Gênes, en février 1800, il réussit, à force de ténacité, à tenir jusqu'au 4 juin, occupant une grande partie des effectifs autrichiens et permettant à Bonaparte d'en profiter pour remporter une victoire décisive à Marengo, le 14 juin. En semi-disgrâce, jusqu'en 1804, notamment à cause de ses convictions jacobines, il est promu maréchal avec l'Empire, Napoléon reconnaissant en lui des talents militaires « devant lesquels il faut se prosterner ». Il passe brillamment la campagne de 1805 en Italie et celle de 1806 à Naples. En 1807, il est chargé de couvrir Varsovie. Nommé en 1808 duc de Rivoli, il va connaître son heure de plus grande gloire avec la campagne d'Autriche de 1809. A la tête d'un corps de 40 000 hommes, il est héroïque à Essling et joue le premier rôle dans la victoire de Wagram. Il devient logiquement Prince d'Essling et obtient, preuve d'une grande confiance de l'Empereur, le commandement de l'armée du Portugal. Il est alors chargé de rejeter Wellington à la mer, en 1810. Avec sous ses ordres Junot et Ney, jaloux et indisciplinés, il parvient cependant, au cours de la bataille de Bussaco, à repousser Wellington vers Lisbonne. L'assaut coûteux et frontal qu'il mena, a donné lieu à de multiples controverses. Il parvient pourtant à se maintenir devant Lisbonne tout l'hiver 1810-1811, impuissant devant les formidables fortifications anglaises. Il effectue ensuite un mouvement rétrograde et réussi à revenir indemne en Espagne. Compte tenu du peu de coopération des ses subordonnés, la performance est notable. Aucun de ses successeurs en Espagne, hormis Soult peut-être, ne fera mieux. Remplacé par Marmont en 1811, il est « relégué » au commandement de la 8e division militaire à Marseille.

Il n'accomplira alors plus rien de notable... Maintenu dans son poste par les Bourbons, il se rallie à Napoléon, après de nombreuses hésitations, pendant les Cent Jours. Son dernier poste sera, après Waterloo, de commander la Garde Nationale de Paris. Les Bourbons l'ignoreront à leur retour et il mourra désespéré, d'une maladie de poitrine, en 1817. « L'enfant chéri de la Victoire » restera au panthéon des maréchaux d'Empire comme un des meilleurs, seul capable avec Davout, et dans une moindre mesure Soult, de prendre en charge efficacement un commandement indépendant et d'importance. Il a manqué à Napoléon dans les campagnes de 1813 et de 1814. Opportuniste, il savait toujours profiter des moments de faiblesse de l'adversaire, comme il le prouva lors de la campagne de Suisse de 1799. Il est également connu, à travers les mémoires du général Marbot, longtemps sous ses ordres, pour son goût irraisonné pour la rapine, un amour de l'argent et une avarice sans limite. Récompensé plusieurs fois par Napoléon, il fut également jalousé par l'Empereur, n'est-ce pas une preuve éclatante de sa valeur ? ❐

MASSÉNA TRIOMPHE À ZURICH

Korsakov, n'a pas bougé de sa position de Zurich pendant toute la progression de Suvorov. Protégé et séparé des Français par le cours de la Limatt, il se sent à l'abris d'un mauvais coup. Mais, Masséna veut agir de façon décisive avant que les Russes puissent unir leurs deux armées et que Hotze arrive en provenance des Grisons. Il arrive le 24 septembre avec quatre divisions et 35 000 hommes aux abords de Zurich. Korsakov n'a alors que deux divisons et 27 000 hommes. Le 25, à 5 heures du matin, les généraux Foy et Gazan, de la division Lorge traversent par surprise la Limmat et s'emparent de Closter-Fahr, à moins d'une dizaine de kilomètres de Zurich. La division Durasov, trop éparpillée sur le cours de la Limatt, ne peut réagir efficacement alors que les trois autres divisions françaises manœuvrent pour enfermer Korsakov et la division Gortshakov dans Zurich. Le lendemain, le 26 septembre, Masséna encercle parfaitement Korsakov. Les divisons Klein et Mortier, sont au sud de la Limatt, la division Lorge au nord

Les Russes se rangent en bataille devant la ville et se défendent furieusement. Se sentant perdu, Korsakov se met à la tête de son infanterie, range sa cavalerie et son artillerie à sa suite et parvient à se frayer un chemin d'évasion par la route de Winterthur (nord de Zurich). Une partie de sa colonne est cependant refoulée dans Zurich où règne un désordre



ALEKSANDR VASILEVITCH SUVOROV, «L'INVINCIBLE»

Né le 24 novembre 1730, Suvorov est issu d'une famille d'origine suédoise, établie dans la province d'Orel. Grand-père et père ayant été attachés à l'armée russe, Suvorov est admis dans le fameux régiment Semenovsky de la Garde Impériale Russe. Il participe aux opérations de la guerre de Sept Ans, d'abord comme lieutenant. Il reçoit le baptême du feu contre les Prussiens à Crossen en 1759. Il participe aussi au raid russe sur Berlin en 1761 avant de devenir chef d'état Major du corps de Berg en Poméranie. Il anime de nombreuses actions contre les hussards prussiens avec des colonnes de Cosaques. Il acquiert par-là une formation très complète à de multiples formes de combats. Colonel en 1762, puis commandant de brigade en 1769. Jusqu'en 1772, il combat en Pologne pour réprimer les velléités d'indépendance de la Confédération de Bar. Sa victoire de Stalowicz (23 septembre 1771) lui vaut le grade de major général. Il est ensuite rattaché à l'armée de Rumyantsev en campagne contre les Turcs. Lieutenant général, il obtient une victoire sur 40000 Turcs à Kozludji (21 juin 1774)qu'il contraint à négocier.Cette victoire a définitivement assis la renommée de Suvorov. Général en 1784, il conduit par la suite sa division, dite « division Suvorov », de victoires en victoires au cours d'une nouvelle guerre contre les Turcs. Il doit coopérer avec le général autrichien Saxe-Cobourg, qu'il surpasse rapidement par sa force de caractère et son énergie. Ses titres de gloire sont les victoires de Fokshani et Rymnik (2 juillet et 22 septembre 1789). Il mène encore campagne contre les Turcs jusqu'en 1790, massacrant au passage 26000 soldats et civils lors de la prise d'Izmail. Il assure par la même les rivages de la mer Noire et la Crimée à sa patrie. Il conduit ensuite la répression contre les Polonais de Kosciuszko, qui s'opposent à l'ultime partage de leur patrie en 1794. Avec une petite armée partie d'Ukraine, il rétablit une situation pourtant compromise. Il commet aussi des actes de cruauté terribles, en passant une vingtaine de milliers d'habitants de Varsovie au fil de la baïonnette... Il se défendra en expliquant que son acte, pensé et réfléchi, était destiné à éviter des morts plus nombreuses, en frappant les esprits et arrêtant la révolte!

En 1796, à la mort de Catherine II de Russie qui l'a fait feld-maréchal, Suvorov est désormais surnommé « l'Invincible ». Véritable idole de ses soldats, il est l'ardent partisan de l'usage exclusif de la baïonnette dans les tactiques d'assaut. Ses mots d'ordres sont « coup d'œil » (glazomer en Russe), vitesse (bystrota) et impétuosité (natisk). Il est nommé, à 69 ans, par le nouveau tsar Paul 1er à la tête des 100000 Russes qui doivent participer la Seconde Coalition contre la France en 1799. Son objectif est de libérer l'Italie puis de marcher sur Paris. Sa dernière campagne va s'avérer excellente (victoires de Cassano, la Trébie et Novi). Comme toujours, il ne connaîtra pas de défaite directe, même s'il devra finalement conduire une retraite précipitée et coûteuse à travers les Alpes, laissant son collègue Korsakov se faire étriller à Zurich. L'échec stratégique de sa mission conduira à sa disgrâce qui précédera de peu sa mort en 1800. La grande malchance de ce fabuleux général restera de n'avoir jamais pu « botter les fesses de Bonaparte », comme il rêvait de le faire, et de gagner ainsi le titre de meilleur général de son temps ❐

RISK

ÉDITION NAPOLÉON

Revivez toutes les grandes campagnes de l'Empereur dans cette version exceptionnelle du plus grand jeu de conquête.
Sur un plateau représentant les états de l'Europe napoléonienne, vous présiderez aux destinées de la France, de la Russie, de l'Autriche-Hongrie, de l'Angleterre ou de la Prusse.

Tirage limité
Édition numérotée
contient plus de 300 figurines

Ce jeu introduit les règles avancées des capitales, des généraux et des forces navales. Deux scénarios y sont proposés, l'un traditionnel, l'autre vous fixe des objectifs historiques.

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, 37, route de Versailles 91160 CHAMPLAN, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ,

Signature :

(ou signature d'un parent pour les mineurs)

NOM : _____ *PRÉNOM :* _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL : _____ *VILLE :* _____

COMMANDE par le présent document

_____ *exemplaire(s) du RISK Édition Napoléon au prix unitaire de 319 F + 31,60 F de frais de port.*

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ *F*

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD :
indiquez le numéro de votre carte bancaire : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
et sa date limite de validité : _ _ / _ _

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

© hasbro International, Inc. RISK Édition Napoléon est une édition autorisée par 3D Licensing France.

TILSIT ÉDITIONS

L'archiduc Charles vers 1800. *Peinture de Joseph Hickel, Heeresmuseum, Vienne.*

L'ARCHIDUC CHARLES D'AUTRICHE

Charles, né à Florence en 1771 est le jeune frère de l'empereur François II d'Autriche et le troisième fils de l'empereur Léopold II. Tout au long des guerres de la Révolution et de l'Empire, et notamment en 1799, il sera un des plus redoutables adversaires des armées françaises. Adopté par le duc de Saxe-Teschen, gouverneur des Pays-Bas autrichiens, il reçoit une formation militaire dès sa plus tendre jeunesse et effectuera une carrière exclusivement militaire. Il fait ses premières armes à la bataille de Jemmapes en 1792. Gouverneur des Pays-Bas autrichiens à son tour, il remporte la bataille de Neerwinden en 1793, avant d'être défait deux fois par Jourdan, la même année à Wattignies puis l'année suivante à Fleurus.

Il est nommé feld-maréchal en 1796. Au cours de cette campagne, il parvient à s'opposer très efficacement à Moreau et Jourdan qui lui font face, notamment lors des batailles d'Amberg et de Würzbourg qu'il parvient à gagner. Envoyé en Italie l'année suivante pour stopper Bonaparte, il échoue à Malborghetto contre Masséna et ne parvient pas à sauver les territoires italiens appartenant à sa patrie. Il ne retrouve un commandement qu'en 1799. Il commande en Allemagne face à Jourdan qu'il bat à Stockach, avant de passer en Suisse et de prendre Zurich. Envoyé ensuite en Hollande, il y arrivera après la défaite des anglais de York... Son parcourt politique s'enrichit ensuite d'un poste de Ministre de la Guerre en 1805. Pendant la campagne d'Austerlitz, il commande en Italie où il est de nouveau battu par Masséna. Artisan principal de la réorganisation et de la modernisation de l'armée autrichienne, la campagne de 1809 lui apportera ses plus belles heures de gloire. Il commande alors en chef les armées autrichiennes. Battu à Eckmülh, il parvient cependant à être un des premiers à mettre Napoléon en personne en difficulté sur un champ de bataille. En effet, à Aspern-Essling, il n'est pas loin d'une victoire totale, que l'énergie de Masséna, encore lui, parviendra à transformer en sanglant match nul. Sa dernière apparition comme commandant en chef, à Wagram se soldera par une défaite plutôt cuisante. En choisissant de se retirer de la vie politique et militaire de son pays, il se prive des honneurs des victoires de 1813 et 1814 et reste un peu oublié parmi les adversaires de Napoléon, alors que sa carrière a fait de lui un des plus ardents généraux de l'époque. Souvent trop précautionneux, son style discret ne lui apporte donc pas la gloire qu'il mérite et son opposition à Metternich le laisse aussi à l'écart de la « nouvelle » Autriche, d'après la victoire. Masséna semble avoir été sa bête noire, en le battant en de multiples occasions, même si les deux combats de Zurich (juin et août 1799) en sont les deux seules exceptions. Marié à la princesse Henriette de Nassau-Weilberg, il aura 4 fils, tous soldats. Il se consacra à sa retraite aux écrits militaire : « Principes de la stratégie » ou « Histoire de la campagne de 1799 », s'éteindra à 76 ans en 1847. ❐

indescriptible. Le bénéfice de la journée est fabuleux pour Masséna : tous les bagages russes, 100 canons et 5 000 prisonniers, en plus des 8 000 autres Russes hors de combats ! Korsakov ne s'est échappé vers le Rhin qu'avec moins de la moitié de son armée (12 000 hommes). En apprenant la nouvelle le 28 septembre Suvorov sait désormais que la partie est perdue et qu'il aura lui-même bien du mal à quitter la Suisse indemne. Mais la victoire de Masséna à Zurich porte le germe d'un événement encore plus capital. Le tsar Paul I[er], furieux du sort réservé à ses troupes, les meilleurs de la Coalition, qui ont été abandonnées sans soutien en Suisse, décidera, après les avoir rappelées, de se retirer lui-même de l'alliance anti-française au tout début de l'année 1800. Un autre événement a été déterminant dans sa décision : la reprise de Malte par les Anglais qui gardent pour eux la petite île, une vexation de trop ! La République, elle, est presque sauvée...

En attendant, la lutte continue entre Suvorov et les Français. Lors d'un conseil de guerre le 29 septembre, Suvorov prenant l'avis de Bagration, du Prince Constantine et du général autrichien Auffenberg, décide de la retraite par la route de l'est vers Glarus, pour quitter la Suisse. La situation de Suvorov est désormais précaire. Avec moins de 20 000 hommes, à cours de provisions, de munitions et dépourvu d'artillerie, le Feld Maréchal russe doit essayer de passer au travers des mailles du filet tendu par Masséna et ses 60 000 hommes.

Le premier combat a lieu à Mutuoatal, où pendant deux jours les hommes de la division russe Rosenberg vont tenter de se faire jour au travers des positions de la division Lecourbe renforcée d'éléments envoyés par Masséna (division Mortier). Malgré la supériorité de leur artillerie, les Français doivent abandonner le terrain en laissant 1 000 tués et blessés et autant de prisonniers. Puis, la retraite, terrible de difficultés, se poursuit par Glarus, où il retrouve quelques milliers d'Autrichiens (généraux, Linken, Jellachich et Petrasch). Sur des chemins terribles, l'armée de Suvorov parvient à poursuivre son chemin pour quitter la Suisse. Les Français tentent toujours de l'encercler, division Loison (ex-Lecourbe) au sud-ouest, division Mortier à l'ouest et division Gazan au nord. L'armée Russe quitte la vallée de la Linth vers la passe de Panixer qui est franchie entre les 6 et 8 octobre, par des chemins de hautes montagnes. Redescendus dans les vallées, les Russes se reforment en colonnes de marches et atteignent le territoire autrichien par Vaduz (Liechenstein) puis Feldkirch le 13 octobre. Lindau est ensuite atteint. Là le 20 octobre, l'arrivée du corps autrichien de Colloredo confirmera à Suvorov qu'il est définitivement sorti d'affaire. A l'heure des comptes, Suvorov s'apercevra que sur les 21 000 Russes entrés en Suisse le 12 septembre, il n'en reste que la moitié. L'infanterie à particulièrement souffert, alors que les cosaques ont beaucoup mieux résisté. Pour Suvorov, la campagne est terminée. Installé à Ausbourg le 6 novembre, il reçoit le 13 novembre une lettre du tsar lui enjoignant de regagner la Russie, ce qu'il fera, après en avoir averti, plein d'amertume, François II d'Autriche. Le grand feld-maréchal russe parviendra à St Petersburg le 1[er] Mai 1800, pour y apprendre que le tsar lui interdisait d'apparaître à la cour. Privé de ses aides de camp par ordre impérial, il meurt le 17 mai, sans que la presse s'en fasse l'écho. Seule le peuple de St Petersbourg lui rendra spontanément l'hommage du à sa formidable carrière...

EPILOGUE EN HOLLANDE

La terrible année 1799 se termine décidément bien pour les couleurs de la République. En effet, par une suprême ironie du sort, la campagne de Hollande va être gagnée avant que l'archiduc Charles n'ai pu renforcer les Anglo-Russes débarqués dans le nord... Toute la manœuvre imaginée par lord Grenville se solde donc par un fiasco complet : Korsakov et Suvorov « abandonnés » par Charles sont battus. Mélas, privé de Suvorov est réduit à l'attentisme en Italie, et Charles et ses 60 000 hommes n'auront servi rien... En Hollande, le duc de York débarque une petite armée anglaise épaulée d'un contingent russe. Brune avec une armée de taille équivalente (25 000 hommes) arrête l'avancée anglaise à Bergen-op-Zoom le 19 septembre. Après s'être réorganisé, York repart à l'offensive et remporte, cette fois, une bataille au même endroit le 2 octobre. Sa victoire est de courte durée car il est définitivement battu par les Franco-Bataves de Brune le 6 octobre à Castricum. Mal ravitaillé et dans une situation sans issue, les Anglo-Russes signent la convention d'Alkmaar le 18 octobre, qui leur permet de rembarquer contre l'arrêt des hostilités en Hollande. Le seul bénéfice de la campagne

BIBLIOGRAPHIE :

La campagne :

La deuxième campagne d'Italie, de Jean Tranié et J.-C. Carmigniani, Pygmalion 1991.

Eagles over The Alps, de Christopher Duffy, Emperor's Press 1999.

La Campagne de Suisse 1799, de Carl von Clausewitz, Champs Libre.

Zurich, Massena en Suisse, de L. Hennequin, Librairie Militaire Berger-Levrault.

Références :

Dictionnaire Napoléon, sous la direction de Jean Tulard, Fayard 1995.

The Napoleonic Source Book, de Philip J. Haythornthwaite, Arms and Armour 1990.

Histoire Militaire de la France, Tome II, sous la direction d'André Corvisier, PUF 1992.

The Dawn of Modern Warfare, de Hans Delbrück, Bison Book 1990.

Atlas for The Wars of Napoléon, Thomas E. Griess, Avery Publishing Group 1986.

aura été, pour les Coalisés, la capture d'une partie de la flotte hollandaise. Elle aura aussi une autre influence, car c'est l'annonce du débarquement anglais en Hollande qui finit de convaincre Bonaparte que son retour en Europe est nécessaire. Après l'échec de sa campagne de Syrie et son retour en mai 1799 sur le Nil, Bonaparte a remporté un ultime triomphe sur les Turcs à Aboukir le 25 juillet 1799. Mais, il quitte l'Égypte le 17 août, pour arriver en France le 9 octobre et enfin le 16 à Paris ! C'est le 9 novembre 1799 (18 Brumaire) que Bonaparte prend le pouvoir et instaure le Consulat. Ce coup d'état est en fait la conséquence directe des difficultés militaires du Directoire tout au long de l'année... La France avait besoin d'un sauveur, Bonaparte s'est précipité pour jouer le rôle que l'on attendait de lui. Malgré les magnifiques succès de Masséna en Suisse, il retrouve une France repliée sur ses frontières naturelles et qui a perdu toutes les conquêtes italiennes qu'il lui avait apportées, sauf Gênes assiégée. La République, un moment en très grave péril n'a été sauvée que par l'incapacité des Coalisés à coordonner globalement leurs efforts sur les différents théâtres d'opération. La seconde Coalition refusant ses offres de paix, Bonaparte aura beau jeu, en 1800 de « récupérer son Italie ». Mais, cela est déjà une autre histoire ! ❐

DEUX ÉCOLES D'OFFICIERS

Lors de la campagne de 1799, l'armée Française se distingue encore de celles des nations coalisées contre elle par son côté « révolutionnaire ». Alors que les officiers Autrichiens ou Russes sont issus le plus souvent de familles nobles et de tradition militaire (cf. encadré sur Suvorov), les généraux Français sont presque tous plus jeunes et sortis du rang, soit élus par leurs soldats aux débuts de la Révolution, soit portés par la tourmente des événements. Les difficultés du Directoire à trouver les bons chefs au cours de la campagne s'expliquent aussi par le manque d'expérience de certains. Tout le monde ne peut avoir le génie naturel de Napoléon...

A titre de démonstration, voici un échantillon des « carrières » des principaux protagonistes français de la campagne de 1799 :

Moreau (général en chef de l'armée d'Italie en 1799) : né en 1763, juriste, a commencé sa carrière comme commandant d'un bataillon de volontaires en 1791.

Jourdan (général en chef de l'armée du Danube en 1799) : né en 1762, soldat en 1778 il participe à la campagne d'Amérique en 1784, commandant d'un bataillon de volontaire en 1791.

Schérer (ministre de la Guerre puis général en chef de l'armée d'Italie en 1799) : né en 1747, officier dans les armées autrichiennes et hollandaises, capitaine de l'armée française en 1791.

Sérurier (général de division dans l'armée d'Italie en 1799) : né en 1742, officier de fortune, capitaine au commencement de la Révolution.

Masséna (général en chef de l'armée d'Helvétie en 1799) : né en 1756, soldat en 1775, officier de fortune au commencement de la Révolution

Bernadotte (général de division dans l'armée du Rhin en 1799) : né en 1763, soldat en 1779, officier de fortune au début de la Révolution.

Brune (général en chef de l'armée de Hollande en 1799) : né en 1763, juriste, volontaire en 1791.

Gouvion St. Cyr (général de division dans l'armée du Danube en 1799) : né en 1765, artiste peintre, volontaire en 1792.

Victor (général de division dans l'armée d'Italie puis de Naples en 1799) : né en 1764, soldat depuis 1781.

Macdonald (général en chef de l'armée de Naples en 1799) : né en 1765, lieutenant en 1784.

Mortier (général de division dans l'armée d'Helvétie en 1799) : né en 1768, fils d'un député à l'Assemblée Nationale, volontaire en 1791, immédiatement élu capitaine.

Grouchy (chef d'état Major de Moreau dans l'armée d'Italie en 1799) : né en 1766, lieutenant en 1781.

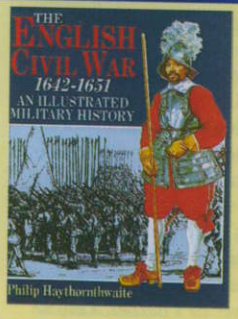
Pérignon (général de division dans l'armée d'Italie en 1799) : né en 1754, sous lieutenant en 1784.

Soult (général de division dans l'armée d'Helvétie en 1799) : né en 1760, soldat en 1785, officier en congé au commencement de la Révolution.

Oudinot (général de division dans l'armée d'Helvétie) : né en 1767, soldat en 1784.

Seuls de cette liste Grouchy, Macdonald et Pérignon étaient officier sous l'Ancien Régime... ❐

HISTOIRE & CAMPAGNES



The English Civil War,
par P. Haythornthwaite. Batailles, armées, tactiques, uniformes & équipements, en 160 pages & 80 planches couleurs.
En anglais. **Quantité limité !**
Réf. **81033. 159 F franco**

Quebec 1759,
par René Chartrand.
Ordre de bataille, unités, objectifs, résultats & uniformes.
En 96 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **88503. 160 F franco**

La Bataille de Toulouse,
par J.-P. Escalettes.
La dernière bataille de la guerre d'Indépendance d'Espagne,
en 318 pages illustrées de cartes.
Réf. **82277. 225 F franco**

DU 16e au 19e siècle

Armies of the 16th Century,
par Ian Heath.
Organisation, tactiques, uniformes, armes & drapeaux, en 160 pages & 228 illustrations noir et blanc.
En anglais.
Réf. **32046. 339 F franco**

Armies of the 19th Century (Asie Centrale), par Ian Heath.
Organisation, tactiques, uniformes, armes, en 166 pages, cartes & 186 illustrations noir et blanc.
En anglais.
Réf. **34045. 339 F franco**

Armies of the 19th Century (Chine), par Ian Heath.
Organisation, tactiques, uniformes, armes, en 174 pages, cartes & 222 illustrations noir et blanc. En anglais.
Réf. **34046. 339 F franco**

A&C
LIBRAIRIE
19, avenue de la République
75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax : 01.40.21.97.55.

VAE 28
BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République
Veuillez m'adresser : **75011 PARIS**

	Réf.	Prix
	Total :	

❐ Mandat
❐ Chèque bancaire
CB CB n°
Date d'expiration ..... / .....
Signature

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... **Ville** .....
Tél. :

LA BATAILLE DE IA DRANG

Le Premier engagement de la 1st AirCav

LORSQU'EN 1965, l'intervention américaine au Vietnam devient inévitable, les stratèges de l'US Army se posent une question primordiale : comment les soldats américains vont-ils se comporter en face des vétérans de l'armée nord vietnamienne ?

Yves Buffetaut

Si la question mérite d'être posée, c'est que les GI's ont été entraînés depuis deux décennies à livrer bataille dans les plaines est-européennes et non dans la jungle et les hauts plateaux du Vietnam central. La réponse va être donnée à l'automne 1965 dans la vallée de Ia Drang par la seule unité américaine fêtant traditionnellement son propre massacre, à savoir le 7th United States Cavalry, le fameux régiment du général Custer détruit lors de la bataille de Little Big Horn.

LES COMBATS DU 7TH CAVALRY

Le 7th Cavalry fait partie en 1965 de la 1st United States Cavalry Division (Airmobile), ce qui signifie que les successeurs de Custer ont abandonné leurs chevaux pour des hélicoptères. Et ils sont fiers d'appartenir à une division d'élite, à LA division d'élite de l'armée américaine.

En novembre 1965, l'Airmobile Division veut à tout prix prendre l'initiative sur le terrain, c'est-à-dire l'arracher aux unités nord-vietnamiennes qui opèrent au sud et qui attaquent avec des bonheurs divers les camps des *Special Forces* américaines dans les hauts plateaux d'Annam. Les Nord-Vietnamiens, quant à eux, souhaitent remporter une victoire claire et évidente contre les troupes américaines nouvellement arrivées au Vietnam. Ils disposent sur place de deux régiments de l'armée régulière nord-vietnamienne, commandés par un ami personnel de Giap, le général Chu Huy Man.

AVANTAGE AUX VIETNAMIENS

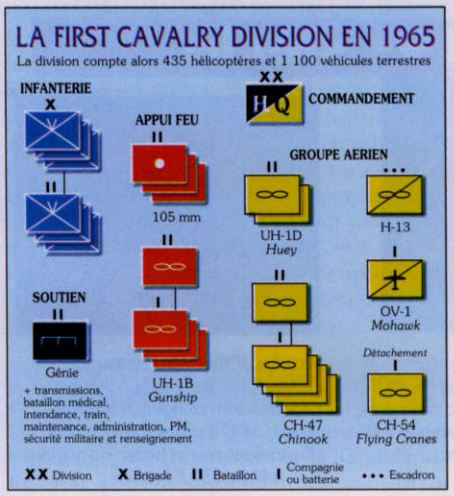
Le 14 novembre 1965, la 1st Cavalry Division dépose grâce à ses hélicoptères le 1st Battalion du 7th Cavalry Regiment au milieu des montagnes, sur une *landing zone* nommée X-Ray et qui se trouve au centre d'une région contrôlée par les communistes.

Dès qu'il apprend le débarquement héliporté de troupes américaines, le général Chu Huy Man réplique en lançant dans la bataille trois bataillons d'infanterie. En fin d'après-midi, la situation des Américains est désespérée. Le lieutenant-colonel Harold G. Moore, qui commande le bataillon, lance des appels à l'aide et demande urgemment des renforts. Son supérieur, le colonel Brown, de la 3rd Brigade, envoie aussitôt une compagnie supplémentaire en renfort et ordonne à un autre bataillon de se tenir prêt à intervenir.

Eléments du 1st batallion du 5th cavalry en opération *Search and Destroy* dans les alentours d'An Khe fin 1965. *DR*

Au soir du 14 novembre, la situation n'en est pas moins sombre pour les Américains. Le commandant en chef au Vietnam, le général Westmoreland, peut se demander avec inquiétude si, pour la seconde fois de son histoire, le 7th Cavalry ne va pas être massacré au fond d'une vallée isolée par des troupes très largement supérieures en nombre. Mais Moore n'est pas Custer et surtout, les jeunes soldats américains au Vietnam sont alors des combattants d'élite (ce qu'ils ne seront plus par la suite) et n'ont rien à voir avec les vétérans avinés de la guerre de Sécession qui formaient l'effectif du régiment de Custer.

Au matin du 15 novembre, le général Chu Huy Man lance une attaque puissante et bien coordonnée de trois de ses bataillons contre la *landing zone* X-Ray. Les combats qui s'y déroulent sont alors d'une rare intensité, d'une violence rarement égalée dans l'histoire militaire des Etats-Unis. Certains assauts se terminent au corps-à-corps, la plupart des autres se livrant sur un champ de bataille de la taille d'un terrain de football.



LE RAPPORT OFFICIEL AMÉRICAIN

Pour avoir une idée un peu plus précise de la bataille, il peut être utile d'avoir connaissance de certains rapports de l'armée américaine écrits aussitôt après. Ils ne sont pas sans rappeler les journaux de marche des régiments de la première guerre mondiale, à ceci près que la bataille n'a pas duré plus de 48 heures. Voici un exemple parlant (publié par le service historique de l'armée américaine en 1970, mais basé sur les rapports écrits en 1965) :

« Les Nord-Vietnamiens couvrent ce petit périmètre d'un feu si bas que bien peu des hommes du lieutenant Herrick sont capables de se servir de leur outil individuel pour essayer de s'abriter. Ceci ne les empêche cependant pas de répondre au tir adverse, en faisant payer un lourd tribut à l'ennemi. Le sergent Savage, avec son M-16, atteint ainsi 16 adversaires durant l'après-midi. En milieu d'après-midi, le lieutenant Herrick est touché par une balle qui traverse son corps et sort par l'épaule droite. Bien que mortellement atteint, il continue à commander le tir de ses hommes dans le périmètre défensif puis, durant ses derniers instants, il confie son carnet de transmissions à son adjoint, le sergent Carl L. Palmer, en lui demandant de le brûler si la capture devenait imminente. Il indique également à Palmer comment distribuer les munitions, comment demander un appui d'artillerie et lui ordonne de tenter une sortie à la première opportunité. Le sergent Palmer, lui-même légèrement blessé, vient à peine de prendre le commandement de l'unité qu'il est tué à son tour.

Le sergent Savage, chef du 3rd Squad, prend alors le commandement. Il prend en mains la radio de l'observateur d'artillerie et demande un tir d'appui. En quelques minutes, il réussit à établir un véritable anneau de feu autour de la posi-

Suite de l'article page 39

8.1 - Valeur offensive

Elle est égale au facteur d'attaque de n'importe quelle unité au choix de l'attaquant plus :

- **+ 1** pour chaque unité présente dans la zone en plus de celle qui dirige l'attaque ;
- **+ 1** si trois compagnies du même régiment US attaquent simultanément ;
- **+ 1** si trois pions *Force* NVA attaquent simultanément ;
- **+ 1** si un hélicoptère d'observation US se trouve dans la zone (joueur US seulement) ;
- **+ 1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
- **– 2** si au moins une unité US *Fatiguée* se trouve dans la zone du combat ;
- **+ 1d6** si attaque de nuit des unités NVA ;
- **+ n** appui d'un assaut (US ou NVA) par batterie d'artillerie dans la zone ou à portée de tir ;
- **+ n** appui d'un assaut (US) par une unité aérienne non utilisée en bombardement.

8.2 - valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé d'une des unités attaquées (au choix) plus :

- **+ 1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
- **+ 1** défense dans une zone dégagée (LZ), de village ou d'herbes à éléphant marquée l
- **+ 2** défense dans une zone de jungle marquée n ;
- **+ 2** défense des unités US sous un marqueur *Hérisson*.
- **+ 4** défense dans une zone de colline marquée s ;
- **+ 4** défense US dans les zones Pleiku, Duc Co, Plei Me, Base d'appui feu ;
- **+ 8** défense NVA dans une zone du massif du Chu Pong marquée s ;
- **– 2** si des unités US *Fatiguées* sont présentent dans la zone de combat ;
- **+ n** appui de la défense (US ou NVA) par batterie d'artillerie dans la zone ou à portée de tir ;
- **+ n** appui de la défense (US) par une unité aérienne non utilisée durant le dernier tour US

Notes :

n = potentiel d'attaque des batteries ou de l'unité aérienne.

Si une zone attaquée contient des unités complètes et des unités réduites, prendre en priorité comme défenseur principal les unités complètes (même si une des unités réduites a un facteur de défense plus élevé que celui des unités complètes). Tant qu'il y a des unités complètes dans une zone, ce sont elles qui doivent être attaquées (ou bombardées) en priorité.

Si une batterie d'artillerie possède un marqueur Tir effectué, elle ne peut plus être utilisée pour appuyé un assaut (chaque batterie ne peut fournir qu'un seul appui par tour).

Un hélicoptère dépose des « grunts » de la 1st Air Cav sur une colline surpomblant la vallée de A Shau. Les hélicoptères de transport servent de force de réaction et leurs pilotes alignent de nombreuses sorties quotidiennes. *DR*

tion, grâce à des tirs de concentration bien placés, dont certains tombent à seulement 20 mètres du périmètre. Ce feu d'artillerie fait beaucoup pour empêcher les Vietnamiens de submerger la position, mais celle-ci demeure néanmoins précaire. Sur les 27 hommes du peloton, 8 sont tués, 12 blessés, ce qui ne laisse comme hommes valides que les effectifs d'un seul Squad ».[1]

UNE VICTOIRE AMÉRICAINE COMPLETE

Vers le milieu de matinée du 15 novembre 1965, la puissance de feu américaine, très supérieure à celle des Vietnamiens, commence à porter des coups décisifs. Au total, plus de 33 000 obus de 105 mm sont tirés. Les chasseurs-bombardiers de l'US Air Force fournissent un soutien aérien constant et même les bombardiers géants B-52 ont été appelés, écrasant le secteur sous leurs chapelets de bombes de 250 kg.

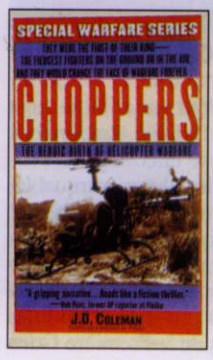
Au matin du 16 novembre, le général Chu Huy Man décide de rompre le combat. Il réunit ses survivants et les débris des deux régiments nord-vietnamiens regagnent le « sanctuaire » que forme alors le Cambodge, dont la frontière est toute proche.

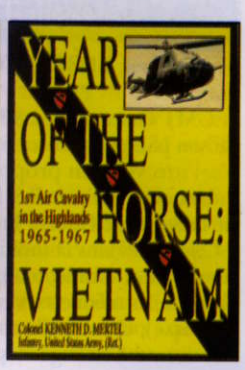
La première véritable bataille livrée par l'armée américaine et l'armée nord-vietnamienne se termine donc par une indéniable victoire américaine. Non seulement le 7th Cavalry est resté maître du terrain (pour combien de temps ?) mais les pertes sont sans commune mesure entre les deux protagonistes. Les Américains ont perdu 79 tués et 121 blessés. Sur le champ de bataille, les corps de 634 soldats vietnamiens ont été relevés. Il est permis de penser que les Vietnamiens ont emporté avec eux au moins autant de morts qu'ils ont peu récupérer avant leur repli. Quant au nombre de leurs blessés, il est inconnu. En tout état de cause, les deux régiments nord-vietnamiens engagés ont été détruits.

Pour le lieutenant-colonel Moore, le succès américain est dû « *à de braves soldats et au fusil M-16* ». La mention du M-16 est importante, car l'arme vient d'être livrée aux troupes de la 1st Cav.. Ajoutons aussi que le commandement américain s'est montré supérieur à celui des Vietnamiens. Moore et Brown finiront d'ailleurs la guerre au grade de général.

Outre le succès sur le terrain, la victoire américaine de Ia Drang conduit à une querelle au sommet dans les rangs vietnamiens. Ainsi, l'année 1965 se termine plutôt favorablement pour les Etats-Unis. Certes, ils se sont laissés entraîner dans une guerre dont ils ne voulaient pas (pas plus que les Nord-Vietnamiens, il est important de le dire), mais ils ont empêché la chute du Sud-Vietnam et pris un certain ascendant sur le terrain. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que Time Magazine, dans son édition du 31 décembre 1965, ait choisi comme homme de l'année le général William Childs Westmoreland, commandant en chef des troupes américaines au Vietnam (dont le titre exact – et quelque peu hypocrite – est : Commander, United States Military Assistance Command, Vietnam). ❑

Pour plus de détails sur les opérations de la 1st Air Cav dans la vallée de Ia Drang, vous pouvez consulter les ouvrages suivants.





1 - John Albright, John A. Cash, Allan W. Sandsturm – Seven Fire fights in Vietnam – Washington DC, Office of the Chief Military History, 1970, page 22

LA SECONDE GUERRE PUNIQUE

L'épopée d'Hannibal grâce à *SPQR* !

La Seconde Guerre Punique est, sans aucun doute, l'un des conflits les plus important de l'Antiquité.

Par son ampleur, sa durée (18 ans), ses figures de légende (Hannibal et Scipion l'Africain) et ses épisodes inoubliables (la « traversée des Alpes »...), cette guerre entre Rome et Carthage a fasciné l'imagination de tous les stratèges, de Napoléon aux simples amateurs de jeux d'Histoire...

Frédéric Bey

GMT Games, avec ***SPQR***, en a fait le sujet de son plus grand succès d'édition. Aujourd'hui, *VaeVictis* vous en propose encore plus !

Une des particularités les plus remarquables de la Seconde Guerre Punique (218 – 201 av. J.-C.) réside dans la multiplicité de ses théâtres d'opération. Rome, maîtresse de l'Italie et des grandes îles méditerranéennes (Sicile, Sardaigne et Corse), est sûre de sa puissance depuis sa victoire sur Carthage lors de la Première Guerre Punique (264 – 241 av. J.-C.). Carthage, qui a solidifié son empire africain a également établi une base coloniale prospère dans le sud de l'Espagne, depuis la signature de la paix. La première guerre entre Rome et Carthage s'est essentiellement déroulée en Sicile ou sur mer, à l'inverse, la seconde va embraser l'ensemble du bassin occidental de la Méditerranée.

Sur tous les fronts

Hannibal est celui qui décide seul d'engager une nouvelle guerre contre Rome, sans l'accord formel du sénat de Carthage. Pour bâtir sa stratégie, il part d'un constat aussi simple que pertinent : Rome ne restituera jamais le moindre territoire à Carthage et ne lui concédera jamais une paix avantageuse. Pour vaincre Rome, il faut abattre l'Etat romain, en détruisant sa puissance en Italie et en privant le sénat de tous ses alliés. Pour prendre tout le monde de vitesse, Hannibal, qui s'appuie sur l'Espagne comme base d'opération, se lance à la conquête de l'Italie, pourtant protégée par la barrière naturelle des Alpes. À peine son sol envahi, Rome envoie une armée en Espagne pour y contrecarrer les desseins des Carthaginois. Italie et Espagne vont dès lors faire l'objet de luttes incessantes entre les armées et corps expéditionnaires des deux villes rivales. Sicile et Sardaigne ne constitueront par contre qu'un théâtre d'opération secondaire. Quant à l'Afrique, son heure viendra, lorsque Carthage aura déjà perdu la partie...

La Guerre Punique peut être décomposée en plusieurs grandes phases. En Italie, Hannibal ne connaîtra jamais de défaite notable. Cependant, ses campagnes dans la péninsule peuvent se repartir en deux périodes bien distinctes. La première (- 218 à - 216) est celle des grandes victoires, de la Trébie à Cannes. La seconde de (- 215 à - 203) est celle de l'enlisement progressif de la situation en Italie. Hannibal prend des villes importantes (Capoue, Tarente) puis les perd à nouveau. Il s'attache des alliés italiens puis se voit ensuite abandonné par eux. En Espagne, la situation est moins tranchée. Jusqu'en - 208, Carthaginois et Romains alternent les victoires, sans qu'aucun d'entre eux ne remporte un succès décisif. Après l'arrivée de Scipion – le futur « Africain » – dans la péninsule (- 210), la prise surprise de Carthagène (- 209) et sa victoire décisive à Baecula (- 208), la situation va basculer rapidement. Hasdrubal, parvient tout de même à s'échapper vers l'Italie, afin de rejoindre son frère, mais il laisse les autres généraux carthaginois dans un contexte périlleux auquel ils ne pourront faire face. En - 206, la défaite d'Ilipa les force à abandonner complètement l'Espagne à Rome. Dans le même temps, les timides tentatives carthaginoises pour reprendre Sicile et Sardaigne échouent lamentablement (il faut dire que Carthage ne dispose plus d'une flotte digne de ce nom). La guerre se jouera finalement en Afrique où Scipion vainc successivement Hasdrubal Gisco aux Grandes Plaines (- 203) et Hannibal lui-même à Zama (- 202).

Le destin d'Hannibal

Quoiqu'il en soit, la Seconde Guerre Punique demeure « LA guerre d'Hannibal ». Les Romains ont d'ailleurs compris que tant que le grand général punique sera aux commandes, ils n'auront pas la paix. Abattant tour à tour ses frères et ses seconds, les Romains vont pousser Hannibal à jouer sa dernière carte lors d'une ultime bataille sur le sol africain. Le destin d'Hannibal, que celui de Napoléon ne manquera pas de rappeler 2000 ans plus tard, est ainsi qu'il lui faut sans cesse ne compter que sur lui-même et son génie militaire pour combattre et vaincre des ennemis plus nombreux et théoriquement bien plus puissants. Il apparaît longtemps invincible, au point qu'après Cannes (- 216), les Romains n'oseront plus l'affronter directement. Seul Marcellus s'y risquera et y perdra d'ailleurs la vie, pris au piège d'une embuscade, avant que Scipion l'Africain franchisse victorieusement le pas à Zama. Hannibal est réellement un des plus grands stratèges de tous les temps. Ce qu'il fait, et réussi, n'est pas à la portée de tout le monde ! Son frère Hasdrubal, à la tête d'une armée équivalente, parvient bien, 10 ans après son frère, à franchir également les Alpes, mais il succombe à la première bataille (le Métaure). Hannibal réalise, lui, l'exploit de se maintenir 15 ans en Italie, au cœur de la zone d'influence traditionnelle de Rome ! Il use de tous les artifices de la stratégie sans jamais connaître la défaite : initiative (traversée des Alpes), ruse (lac Trasimène), maîtrise tactique (Cannes), diplomatie active (alliance avec les Italiens du Sud), charisme et persévérance. « *Ce qui enflamme et stimule nos cœurs, c'est le ressentiment, l'injustice, l'indignation* » vocifère d'ailleurs Hannibal,

dont les propos sont rapportés par Tite Live (LXXI.44). Alors que Rome change de consuls tous les ans et ne peut compter parmi eux que sur quelques grand généraux (Marcellus, Scipion, Fabius), Hannibal personnifie à lui seul Carthage et sa volonté de lutter contre Rome. Son obstination et sa haine de Rome sont telles que, même après la défaite de sa patrie, il poursuivra la lutte en aidant le séleucide Antiochos III dans l'intention de nuire encore et toujours aux Romains En donnant une importance capitale aux capacités des généraux, *SPQR* met parfaitement en valeur le rôle d'Hannibal dans les victoires des armées puniques. Le jeu de Mark Herman et Richard Berg est bien celui qui offre la meilleure simulation des batailles de la seconde Guerre Punique. *VaeVictis*, avec un nouveau scénario original et une règle de jeu de campagne vous offre ci-après de quoi prolonger encore le plaisir du jeu! A vos éléphants, vos légions... Et à vos scénarios *SPQR*!

La seconde Guerre Punique

Jeu de campagne pour la série *Great Battles of History* (GMT Games)

Avec *SPQR* et ses différents modules, parus sous pochettes plastiques ou publiés dans le magazine *C3i*, la série *GBoH* couvre désormais la quasi-totalité des batailles de la Seconde Guerre Punique, à l'exception majeure de la bataille du Lac Trasimène (- 217). Grâce à Oriflam, la plupart de ces batailles sont également disponibles en français. L'objectif du présent jeu de campagne est de proposer aux nombreux inconditionnels de *SPQR*, d'enchaîner dans le cadre d'une sorte de marathon ludique les 18 batailles aujourd'hui disponibles, dont la bataille navale de l'Ebre, créée pour l'occasion (voir ci-dessous). Si vous ne disposez pas de toutes les batailles, passez simplement celles qui vous manquent.

Les mécanismes du jeu de campagne sont très simples. Ils reposent sur les principes suivants :

- le résultat de chaque bataille est comparé au résultat historique. Chaque victoire contraire à l'Histoire permet de gagner des « points de déroute » (Pd) réutilisables pour influencer le résultat d'une des batailles suivantes;
- la campagne est divisée en quatre théâtres d'opérations, aux seins desquels les points de victoires sont gérés séparément;
- les batailles sont jouées dans l'ordre chronologique, certains résultats pouvant conduire à supprimer certaines batailles ultérieures;
- la mort de certains chefs historiques peut également avoir une influence sur la campagne.

1 - Théâtres d'opération et Victoire

Théâtres d'opération

Ils sont au nombre de quatre : Italie, Afrique, Espagne, les Îles (Sicile + Sardaigne).

La victoire, sur chaque théâtre d'opération, est généralement obtenue en remportant la dernière bataille le concernant (voir 2).

Victoire

- Pour remporter la victoire totale, les Carthaginois ou les Romains doivent vaincre dans les 4 théâtres d'opération.
- Pour remporter une victoire décisive, le Carthaginois doit vaincre dans tous les théâtres d'opération, sauf l'Italie, et le Romain dans tous les théâtres d'opération, sauf l'Afrique.
- Dans tous les autres cas de figure, on totalise les points de la manière suivante. : la victoire en Italie rapporte 4 points, en Afrique 3 points, en Espagne 2 points et dans les îles 1 points. Le camp disposant du plus grand nombre de points remporte une victoire mineure. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur à la campagne... Mais, si les Romains ne gagnent pas en Italie ou les Carthaginois ne gagnent pas en Afrique, la victoire mineure ira automatiquement au camp adverse. Une défaite romaine en Italie et carthaginoise en Afrique conduit également à une partie nulle. **Résultat historique** : victoire totale des Romains.

2 - Déroulement de la campagne

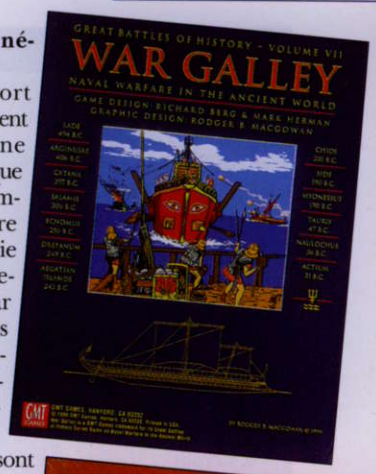
Les Pd (points de déroute) sont comptabilisés et réutilisables lors d'une bataille suivante (en général du même théâtre d'opération). Ces Pd servent à augmenter le seuil de déroute de son armée ou à diminuer celui de l'adversaire (au choix du joueur qui les possède), lors de la détermination de la victoire, telle qu'indiquée dans les scénarios originaux. Il ne sont utilisables qu'une fois, mais on peut les cumuler, pour en utiliser un nombre plus important en une seule fois lors d'une bataille ultérieure, plutôt que de les utiliser immédiatement lors de la bataille suivante.

Les batailles se déroulent dans l'ordre indiqué ci-dessous (on utilise toujours le scénario avec règles optionnelles et conditions de victoire historiques).

***Note** : les scénarios qui n'appartiennent pas à la boîte de base de* SPQR *ou à l'une de ses extensions sont disponibles sur internet sur le site de Dave Townsend http ://adams. patriot. net/~ townsend/gboh. html*

3. Morts des chefs

La mort d'un chef subalterne n'a pas d'influence sur la campagne. On imagine simplement qu'il est remplacé par un général de force équivalente lors des autres batailles où ils devrait se trouver.


GREAT BATTLES OF HISTORY - VOLUME VII
WAR GALLEY
NAVAL WARFARE IN THE ANCIENT WORLD
GAME DESIGN RICHARD BERG & MARK HERMAN
GRAPHIC DESIGN RODGER B. MACGOWAN
GMT

Pour les généraux en chef :

- si la mort d'Hannibal survient au cours d'une bataille quelconque du jeu de campagne, le théâtre d'opération Italie est immédiatement gagné par le Romain et les batailles ultérieures, auxquelles Hannibal a participé historiquement sont annulées.

- si un autre général en chef carthaginois est éliminé, il est retiré du jeu et remplacé par n'importe quel autre général en chef carthaginois (présent dans une des 18 batailles de la campagne), sauf Hannibal, pour les autres batailles où il aurait du se trouver.

- si un général en chef est tué, il est retiré du jeu et remplacé par n'importe quel autre général en chef romain (présent dans une des 18 batailles de la campagne), pour les autres batailles où il aurait dû se trouver. Scipion l'Africain ne peut être utilisé pour cela avant la bataille 11.

4 - Tableau de score

A photocopier au dos de la planche de pions, ce tableau sert à tenir la main courante, après chaque bataille, des Pd (points de déroute) gagnés. Chaque joueur note ses Pd par théâtre d'opération, les cumule dans le tableau – s'il ne les utilise pas immédiatement – et les déduit de son total à chaque dépense effectuée.

La victoire sur chaque théâtre d'opération et les points de victoires sont notés sur les deux dernières lignes.

L'Ebre

War Galley est le 7e jeu de la série *GBoH*, il couvre 13 batailles navales de l'Antiquité avec 1120 pions et deux cartes (voir présentation dans *VaeVictis* n°27 pages 51 et 52)

Historique

Au printemps - 217, Rome est encore sous le choc de l'irruption d'Hannibal en Italie ainsi que les défaites du Tessin et de la Trébie, en - 218. Pour autant, et comme à son habitude, le sénat romain se refuse à abandonner le moindre des théâtres d'opération. Alors qu'Hannibal est en marche pour un nouveau succès

Bataille	Date	Théâtre d'opération	Généraux	Jeux, module ou magazine
1. Le Tessin	- 218	**Italie**	Hannibal Barca/P. Scipion	SPQR, C3#i n° 7
Si Victoire Carthaginoise		0 PD		
Si Victoire Romaine		5 PD réutilisables en Italie		
2. La Trébie	- 218	**Italie**	Hannibal Barca/Sempronius Longus	SPQR, Consul for Rome
Si Victoire Carthaginoise		0 PD		
Si Victoire Romaine		15 PD réutilisables en Italie		
3. L'Ebre	- 217	**Espagne**	G. Scipion/Himilcon	War Galley, VV n° 28
Si Victoire Carthaginoise		5 PD réutilisables en Espagne		
Si Victoire Romaine		0 PD		
4. Cannes	- 216	**Italie**	Hannibal Barca/Terentius Varo	SPQR
Si Victoire Carthaginoise		0 PD		
Si Victoire Romaine		20 PD réutilisables en Italie et les batailles 7, 8 et 11 sont annulées.		
5. Dertosa	- 215	**Espagne**	Frères Scipion/Hasdrubal Barca	SPQR, C3#i n° 4
Si Victoire Carthaginoise		10 PD réutilisables en Espagne		
Si Victoire Romaine		0 PD		
6. Caralis	- 215	**Iles (Sardaigne)**	M. Torquatus/Hasdrubal le chauve	SPQR, C3#i n° 9
Si Victoire Carthaginoise		10 PD réutilisables dans les îles		
Si Victoire Romaine		0 PD		
7. Nola	- 214	**Italie**	Hannibal Barca/M.C. Marcellus	SPQR, C3#i n° 8
Si Victoire Carthaginoise		10 PD réutilisables en Italie		
Si Victoire Romaine		10 PD réutilisables en Italie		
8. Benevent (2e)	- 214	**Italie**	S. Gracchus/Hannon fils de Bomilcar	SPQR Player Guide
Si Victoire Carthaginoise		5 PD réutilisables en Italie		
Si Victoire Romaine		0 PD		
9. Acrillae	- 213	**Iles (Sicile)**	M.C. Marcellus/Hippocrates	SPQR, C3#i n° 8
Si Victoire Carthaginoise		Victoire finale pour le théâtre d'opération îles et 5 PD réutilisables en Italie, Espagne ou Afrique		
Si Victoire Romaine		Victoire finale pour le théâtre d'opération îles		
10. Castulo	- 211	**Espagne**	Hasdrubal Gisco et Magon Barca/P. Scipion	SPQR, C3#i n° 5
Si Victoire Carthaginoise		0 PD		
Si Victoire Romaine		15 PD réutilisables en Espagne		
11. Numistro	- 210	**Italie**	Hannibal Barca/M.C. Marcellus	SPQR, C3#i n° 8
Si Victoire Carthaginoise		10 PD réutilisables en Italie		
Si Victoire Romaine		10 PD réutilisables en Italie		
12. Baecula	- 208	**Espagne**	Scipion l'Africain/Hasdrubal Barca	SPQR, Africanus
Si Victoire Carthaginoise		15 PD réutilisables en Espagne		
Si Victoire Romaine		0 PD		
13. Le Métaure	- 207	**Italie**	Neron et Livius/Hasdrubal Barca	SPQR, Consul for Rome
Si Victoire Carthaginoise		Victoire finale pour le théâtre d'opération Italie et 10 PD réutilisables en Espagne ou Afrique		
Si Victoire Romaine		Victoire finale pour le théâtre d'opération Italie		
14. Celtibérie	- 207	**Espagne**	Marcus Silanus/Magon Barca	SPQR, C3#i n° 6
Si Victoire Carthaginoise		5PD réutilisables en Espagne		
Si Victoire Romaine		0 PD		
15. Ilipa	- 206	**Espagne**	Scipion L'Africain/Hasdrubal Gisco	SPQR, Africanus
Si Victoire Carthaginoise		Victoire finale pour le théâtre d'opération Espagne et 15 PD réutilisables en Afrique		
Si Victoire Romaine		Victoire finale pour le théâtre d'opération Espagne		
16. Le Pô	- 203	**Italie**	Varus et Cethegus/Magon Barca	SPQR, C3#i n° 6
Si Victoire Carthaginoise		10 PD réutilisables en Afrique (car le sort de l'Italie est déjà joué)		
Si Victoire Romaine		0 PD		
17. Les Grandes Plaines	- 203	**Afrique**	Scipion l'Africain/Hasdrubal Gisco	SPQR, C3#i n° 4
Si Victoire Carthaginoise		20 PD réutilisables en Afrique		
Si Victoire Romaine		0 PD		
18. Zama	- 202	**Afrique**	Scipion l'Africain/Hannibal Barca	SPQR
Si Victoire Carthaginoise		Victoire finale pour le théâtre d'opération Afrique		
Si Victoire Romaine		Victoire finale pour le théâtre d'opération Afrique		

Note : Le vainqueur historique de chaque bataille est souligné sauf en cas de bataille indécise.

sur les rives du lac Trasimène, G. Scipion quitte Tarragone, la base d'opération romaine en Espagne, avec 35 navires de guerre et des troupes de marine. Scipion est en effet conscient qu'il ne peut faire face sur terre à l'arrivée d'Hasdrubal, qui remonte vers le nord depuis Carthagène, avec une forte armée.

Hasdrubal dispose également d'une flotte ; il a ajouté 10 navires supplémentaires aux 30 que lui a laissés Hannibal. Il fait donc longer la côte à ses 40 vaisseaux, commandés par Himilcon, qui gardent ainsi un contact permanent avec l'armée qui suit elle aussi le rivage. La rencontre entre Romains et Carthaginois a lieu à l'embouchure de l'Ebre.

L'armée d'Hasdrubal campe tranquillement et les navires de la flotte sont remontés en ordre dispersé sur plusieurs plages lorsque deux croiseurs Marseillais, cité alliée des Romains, repèrent les Carthaginois. L'alerte générale est donnée par les nombreuses tours de gué carthaginoises qui garnissent la côte. Pour Hasdrubal, la surprise est totale, car pour lui, l'armée romaine est encore loin et il ne s'attend pas à l'arrivée d'une flotte... Les cavaliers puniques portent l'alarme dans toute l'armée qui est loin d'être prête au combat. Lorsque la flotte romaine apparaît, rangée en lignes de bataille, les navires carthaginois sont encore en train d'être mis à la mer, dans le plus grand désordre. Malgré les harangues d'Hasdrubal, la flotte carthaginoise aborde la rencontre dans une posture inconfortable, plus effrayée encore de son propre désordre que par l'ennemi...

Le combat naval a lieu à l'embouchure de l'Ebre. Après un court engagement au cours duquel 4 navires puniques sont coulés et 2 capturés, les Carthaginois optent pour la fuite. Ne pouvant s'engager tous en même temps dans l'estuaire trop étroit de l'Ebre (à contre courant qui plus est...), les vaisseaux puniques se dispersent. Les hommes d'Himilcon tentent de remonter leurs navires sur les rivages et de rejoindre les troupes d'Hasdrubal pour assurer leur protection. Mais les Romains de G. Scipion ont engagé une poursuite très active de leurs adversaires et parviennent à capturer 25 autres navires abandonnés par leurs équipages sur les plages... Le succès naval est donc total et l'imposante armée d'Hasdrubal impuissante à le conjurer. Les Romains désormais maîtres des rivages espagnols poursuivent leur campagne en pillant les côtes jusqu'à Carthagène et s'en prennent même à l'île d'Ibiza.

La preuve est donnée que Rome n'abandonne pas les affaires espagnoles, même si Hannibal écrase les unes après les autres les armées consulaires en Italie. Il faudra encore une dizaine d'années aux Romains pour chasser définitivement les puniques d'Espagne (Bataille d'Ilipa en - 206).

Carte

Utiliser la carte avec rivages.

Équilibre, difficulté, durée

La bataille est favorable aux Romains dont les galères sont pourvues de meilleurs équipages et la flotte en lignes de combat alors que les Carthaginois, bien que plus nombreux sont surpris au mouillage. Le scénario est relativement simple, du fait du nombre réduit de galères en jeu. Il peut être joué en deux heures ou moins.

Échelle

1 pion pour 5 galères.

Déploiement initial

Note : les pions marqués d'un * sont des pions originaux créés pour l'occasion et figurant dans la planche de pions du présent Vae Victis.

● **Romains** :

On utilise les pions chefs blancs.

G. Scipio * (amiral) en 2422.

Lurius en 2624.

On utilise les pions galères rouges pour les Romains.

Les galères romaines sont placées en double colonne :

Trirème 1 (navires de Massilia) 2823 - 2723

Quinquirèmes 50 à 52 en 2624 - 2524, 2425 - 2325, 2226 - 2126.

Quinquirèmes 53 à 56 en 2621 - 2521, 2422 - 2322, 2223 - 2123, 2024 - 1924.

● **Carthaginois** :

On utilise les pions chefs bleus clairs.

Himilcon * (amiral) en 6116.

Gisco en 6027.

On utilise les pions galères bleus pour les Carthaginois. Les galères sont placées proues dans la mer, poupes sur terre.

Quinquirème 11 en 6016 - 5916.

Quinquirème 12 en 6027 - 5926.

Quinquirème 50 en 6028 - 5927.

Quinquirème 51 en 6024 - 5923.

Quinquirème 52 en 6023 - 5922.

Quinquirème 53 en 6021 - 5920.

Quinquirème 54 en 6018 - 5918.

Quinquirème 55 en 6015 5915.

Règles spéciales

Les galères carthaginoises débutent le jeu sur les plages. Leur premier mouvement (au coût de tous leurs PM) consiste obligatoirement à les placer entièrement à l'eau (mouvement d'un hex. en avant seulement).

Initiative : au premier tour les Romains ont automatiquement l'initiative.

Vent : les Romains débutent le jeu en vent arrière (placer le marqueur de direction de 1028 vers 1128 par exemple).

Victoire

La règle standard de détermination des points de victoire est utilisée. En plus de cette règle, 3 PV sont attribués, à un camp donné, pour chaque pion adverse sortant intact de la carte. Un pion qui sort de la carte ne peut plus revenir en jeu. Le vainqueur est le camp ayant réussi le premier à marquer 30 PV. En cas d'arrêt de la partie, avant que cette limite ne soit atteinte, le joueur ayant marqué le plus de PV obtient la victoire.

Le score historique est de 53 PV pour le Romain contre 0 PV pour le Carthaginois, vous pourrez ainsi comparer vos propres résultats à ceux de Scipion ou d'Himilcon. ❑

Biblio. : Tite Live. *Histoire Romaine* XXII, 19.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
ckmül 320
iropa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
riedland 320
rand Siècle 370
ispania 320
alve 285
candinavia 320
leopatre #1 ou 2 40

EUX DESCARTES
ème D.B. Normandie 150
harges 152
ry Havoc 210
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
• - Vikings 254
ien Bien Phu 139
riedland 150
rands Stratèges 299
annibal 235
harkov + Rostov 275
ursk 218
ttle Big Horn 260
haradjah 209
oskva 218
olférino 139

RIFLAM
frika 275
lexandria, 1801 285
es Ailes de la Gloire 256
lach Frankreich 369
ivoli 1797 369
agunto 369
.P.Q.R. 369
- Eléphant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 128
talingrad "Uranus" 270
om Kippour 275

TILSIT
frica 1880 298
hickamauga 1863 275
ena 1806 309
es 6 Jours de Gloire 229
icksburg 1863 275

IVERS
nsouf 1191 119
louvines 109
ohenlinden 129
• Section d'Assaut 69

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WIF, Deluxe Rules 149
- Africa Aflame 139
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- Asia & Africa Aflame 220
-WIF, Annual 94/95 140
-WIF, Annual 98 199
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carriers in Flames (Update Kit) 125

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Invasion of Italy 309
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Red Parachutes: Crassing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
Great War at Sea : Mediterranean 355
- Great War at Sea : North & Baltic 495
- Great War at Sea : Plan Orange 305
- Great War at Sea : Russo-Japan 305
• Scotland the Brave 235

AVALON HILL
Advanced Squad Leader N.D
Advanced Squad Leader Solo Rules 259
- Beyond Valor 299
- Code of Bushido 299
- Partatrooper 215
- Hallow Legions 205
- Last Humah 175
- Partisan 175
- Pegasus Bridge 255
- Red barricades 249
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
• -ASL Action Pack II 219
- ASL Annual 92 115
- ASL Annual 93 B 70
- ASL Annual 96 159
-ASL Journal #1 189
- Deluxe Maps B, C (piece) 55
Squad Leader 225
- Cross of Iron 190
- Crescendo of doom 255
- G.I. Anvil of Victory 325
Advanced Civilisation 265
Advanced Third Reich 420
- Empire of the Rising Sun 439
Afrika Korps 220
Age of Renaissance 415
Air Force Dauntless Combo 299
Anzio 265
Attack subs 190
Breakout : Normandy 260
Britannia 210
Colonial Diplomacy 415
Empire in Arms 350
Flat Top 375
Flight Leader 255
Geronimo 295
Gettysburg 180
Guadalcanal 285
Guerilla 205
Hannibal 275
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force 349
lena 265
Luftwaffe 225
Main Battle Tank 290
Midway 225
Napoleon's Battles 265
- Napoleon's Battles Expansion II 115
Mustangs 190
New World 190
Panzerblitz 220
Panzerleader 225
Patton's Best 199
Platoon 220
Richtofen's War 220
Roads to Gettysburg 245
Siege of Jerusalem 309
Son of D-Day 159
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's way 290
Successors 420
Tac Air 240
Tactics II 190
Thunder at Cassino 199
War & Peace 309
Wooden Ships & Iron Men 210

VICTORY GAMES
Across Five Aprils 255
Central America 280
Desert Shield Expansion 69
Flashpoint : Golan 365
France 44 114
Hell's Highway 160
Open fire 245
Pax Britannica 225
Purple Heart (Ambush) 259
Shell Shock 265
Third Fleet 270
Tokyo Express 270

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Close Action - Fighting Sail 349
Clash of Armour 139
- From Golan to Sinai 150
- Rommel's Battles 139
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 's Guide 65
- No sailor but a fool 199
- Supermarina II 139
Supermarina I 445
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 420
- Naval Review 1997 150
- Player's Handbook 69
- Sea of the Dragons 350
- White Ensign 145
lena 299
Kolin, Fredrick's first defeat 299
La bataille d'Albuera 290
La bataille d'Auerstaedt 225
La bataille d'Español-Talavera 265
La bataille de Coruña 115
La bataille deLes Quatre Bras 190
La bataille de Ligny 190
La bataille de Lutzen 220
La bataille de Mont St. Jean 225
- Mont St. Jean Deluxe 199
La bataille de Wavre 220
Lee Takes Command 220
Leuthen 245
Marching thiough Georgia 309
Mississipi Fortress 159
Napoleon at Leipzig 265
Operation Spark - Leningrad 290
Prelude to Disaster (WWII) 420
Summer Storm 1863 240
The Army of the Heartland 190
The King's War 199
The Speed of Heat 309
The War for the Union 210
Zoindorf «7 years war « 255

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 280
East Front 69
- Volga Front 365
Napoleon - Waterloo 114
Quebec 1759 160
Sath Grant 245
Victory «the Blocks of War» 225
War of 1812 259
West Front 265
- Euro Front 270
- Med. Front 270

CRITICAL HIT
• Combat 360
Advanced Squad Leader 305
ASL '97 Pack «Aussie» 225
Soldiers of the Negus 275
Gembloux the Feint 349
Kellam's Bridge 139
Timmes Orchard 150
Dzerhezinsky tractor work-platoon 139
Shanley's Hill 455
Euro Pack III - The Late War 139
Rout Pack III 105
Euro Pack IV - North Africa 130
Leatherneck II 105
Leatherneck III 65
Air American ; Gamers Guide 199
Pointe du Hoc 139
Scotland the Brave 445
Aussie '98 Pack 415
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 110
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 130
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 115
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 209
Arnhem the third bridge 270
Scotland the Brave II 139

DECISION GAMES
Across Suez 420
Antietam Campaign 119
Battle for Germany 225
Battle for the Ardennes 299
Cobra 270
Emperor's First Battles 375
Empires at War 365
Firefight 330
Four battles of the Ancient World I 359
Four battles of the Ancient World II 480
Leningrad 565
Lords of the Sierra Madre 325
Napoleon First Battle 640
Napoleon's Last Battles 245
Nuts ! North ou South 180
Over the Top 439
Rebels & Redcoats I ou II 145
Seven Days Battles 240
Sun never sets 329
The '45 349
The Alamo 235
The Forgotten War (Korea) 595
Thirty Years War Quad 410
War in Europe (IBM PC) 270
War of the Rebellion 299
World War One 289

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 299
Chef de Bataillon 340
Command Decision III 470
Empire 175
Red Baron 299
Revenge 275
Sons of the Desert 370
The Normans 299
The Successors (Ancient empire) 240
Warfare in the Age of Discovery 470
Warfare in the Age of Reason 280
- Campaigns in theAge of Reason 280
Warpaint (US Wild West Rules) 309
Wings of Fire 309

HEAT OF BATTLE (ASL)
Fortress Cassino 80
• Fuhrer's Firemen 129
Waffen SS : No quarter, no glory 205

THE GAMERS
A Raging Storm 360
April's Harvest 209
Ardennes 75
Austerlitz (ziplock) 79
Black Wednesday 75
Champion Hill 79
Crusader 84
Enemy at the Gates 99
Force Eagle's War 259
Gaines Mill 219
Gazala 95
GD '40 130
GD '41 145
Hunters from the Sky 119
In their Quiet Fields 95
Leros 259
Malvern Hill 225
Marengo
Matanikau : Guadalcanal 42
No Better Place to Die 119
Semper Fi ! 225
Seven Pines 129
Stalingrad Pocket II 285
This Hallowed Ground 195
Tunisia 279
Yom Kippur 265

GDW
Great Battles of American (V&B) 150
Harpoon 190
- Battles of the 3rd WW 225
- Data Annex 125
Phase Line Smash N.D.

GMT
"1863" 55
Africanus (SPQR) 85
Air Bridge to Victory 190
Barbarossa Army Group Center 225
Barbarossa Army Group South 329
Barbarossa to North Africa 269
Britain Stands Alone 155
Consul for Rome (SPQR) 385
Crisis : Sinai 1973 279
Diadochi (Alexander) 265
Dictator (Caesar) 120
Eighth Air Force 149
Glory 265
Invasion : Sicily 299
Julius Caesar 175
Jugurtha (Caesar) 235
June 6 : D-Day 1944 240
Lion of the North : Breitenfeld 255
Lost Victory 130
Operation Mercury : Crete' 41 158
Operation Shoestring-Guadalcanal 109
• Paths of Glory (1914-18) 70
Phalanx (Alexander) 75
Player's Guide to SPQR 165
Pyrrhic Victory (SPQR) 169
Rise of the Luftwaffe 105
Saratoga 105
Silver Bayonet 129
The Battles of Waterloo 269

GRD
A Winter War 175
Balkan Front 169
March to Victory 325
Second Front 325
Storm over Scandinavia 695
• The Damned Die Hard : 1941 850
The Urals 530
War in the Desert 395
War of Resistance 130

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 695
All quiet on the western front 759
East wall : battle for the Dnepr 295
Fields of glory 345
• in Flanders fields - 1915 345
Iron Bottom Sound II 269
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 330
Piercing the Reich 430
Triumphant Return : Liberation 265
Turning the Tables 285
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 239

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : lena-Auerstadt Campaign 385
Napoleon at Bay 345
The Emperor's War, 1805-1815 895

WRG
Wargames Rules : 3000/1485 425
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 65
- 7th Ed. Army Lists 3 Ancients 65
Règles 1420-1700 French Edition 125
Rules 1420-1700 N.D.
- Army List 1420-1700 55
Wargames Rules 1685-1845 85
- Seven years war army lists 225
Wargames Rules 1925-1950 65
Wargames Rules 1950-2000 299
De Bellis Renationis 1,1 145
- De Bellis Civile 1644-45 225
- Army List 1 479
- Army List 2 439
- Army List 3 299
DBF De Bellis Fantasticus 265
DBM De Bellis, Multitudinis 2.0 115
Armies & Enemies of the Crusades 295
Armies of the Middle Ages Vol.2 120
From Pike to Shot (1685-1720) 149
265

W.W.W.
"1944" : The Second Front 299
Aces High : War in the air 239
American Aces 380
Army Group Center 145
Barbarians 390
Blitzkrieg in the South 280
Crimean Shield 240
Fury on Champlain 225
Ironsides - Irish Rebellion 419
Lawrence of Arabia 145
Long Lance & Henderson : Guadalc. 139
Modern Naval Battle III 115
Raid on Richmond 190
Royalists & Roundhead II ou III 255
Run silent, run deep 150
Salvo 355
Salvo II
Scratch One Flat Top
Sink the Bismark
Spires of the Kremlin
S.S. Amerika
Tarawa
The Last Blitzkrieg
Tide of Fortune

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 759
Longstreet Assault
Seakrieg 4th ed. 295
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 269

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 330
Fateful Lightning 275
Mississipi Banzai 299
Seven Seas of Victory 430
Smithereens - End of WWII in Europe 265
Victory in Normandy 285
Wahoo 239

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 265
- Blow Bugles Blow 385
• Aide de Camp II (PC-WIN 95) 385
Against the Reich 495
Air - Cav 190
Air & Armor 215
Axis & Allies 199
- Central Powers (A&A Variant) 420
- New World order (A&A Variant) 275
Bastogne or Bust 225
Bells of War - Champs d'honneur (Fr) 65
Blood & Iron - Bismark's Wars 409
Bloodiest Day (Antietam) 299
Blue Vs Gray (North & South) 279
Chosin (Korean War) 169
Dambusters 225
Defiant Holland 125
Desert Victory 140
Eagles of the Empire : Borodino 225
Eagles of the Empire : Friedland 1807 279
Fields of honor (Historical Rules) 265
Fire & Fury Civil War Rules 175
- Great Western Battles 159
- Great Eastern Battles 105
Gettysburg: 3days in July 129
Johnny Reb III 299
Kasserine 165
Killer Katanas 109
- Datte's Battles 175
Los Arapiles 65
Morsecode 560
Mr Lincoln's War (ACW rules) 495
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 125
Remagen 295
Samurai Swords 105
Shako, Napoleonic Rules 335
Shipbase III (IBM PC) 135
Soldiers 349
Spearhead WWII armor rules 190
- Across the sands - scenarios 175
- Crossfire - scenarios 119
- White Star Rising - scenarios 119
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160
The battle for Dresden, 1813 240
Victory in Europe - 2nd Edition 150
War for the Motherland 230
Warhammer Ancient Battles 159
• Warhammer Armies of Antiquity 85

MAGAZINES
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 35 (Mason/Dixon) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War In Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 45 (Sae Lion - Yarmuk) 209
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 51 (The Meuse-Argonne) 139
Strategy & T. # 179 ou 184, 185, 187 135
Strategy & T. # 194 (Murmansk) 175
• Strategy & T. # 195 (Friedland-Boro.) 175

"►" indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 29/05/99et le 31/07/99 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stoc

Commandos, corps francs, ou comme ici combattants acharnés de le guerre civile espagnole, tout les types d'action sont permis en jouant à *Croix de guerre*.

CROIX DE GUERRE

Jeu d'escarmouches 1915 - 1945

AFFIRMATIF ! Seule une poignée de vieilles Airfix oubliées au fond de leur tiroir pourront accomplir ce raid périlleux au cœur des lignes ennemies... Mais il vous faudra d'abord les convaincre de reprendre du service !

Pierre LAPORTE

Croix de Guerre est une règle d'escarmouches simple, où chaque figurine représente un combattant réel avec ses caractéristiques propres. Les mécanismes privilégient la jouabilité, et seule une douzaine de sujets, quelques éléments de décor, et bien sûr un adversaire, suffisent pour jouer de nombreuses parties.

Relevez le défi et menez à la victoire vos petits soldats qui ne meurent jamais !

1 - Matériel

Par joueur, il faut 12 figurines, 12 marqueurs de mouvement (des pions fléchés, par ex.), et 12 jetons (rouges ou noirs selon le camp) numérotés de 1 à 12. Les jetons numérotés doivent de préférence avoir un diamètre légèrement supérieur à celui du socle des figurines. Le jeu est prévu pour des figurines 20 mm (1/72) en plastique ou en plomb ou pour des 25 mm en plomb ou même pour des figurines plastiques de grande taille que l'on peut trouver en sachet dans toutes les grandes surfaces.

Option : pour agrémenter l'aspect visuel du jeu, chaque soldat peut être représenté par deux figurines aux attitudes distinctes, mais équipées et peintes de manière identique. L'une représente le soldat allongé ou agenouillé et l'autre debout, avançant ou courant. Il suffit ainsi d'intervertir les figurines dans la séquence de mouvement pour indiquer un changement de mode d'action du soldat.

Un jeu de cartes conventionnel, un mètre mesureur gradué en cm, des marqueurs jaunes et verts (des graviers teintés pour aquarium, par exemple) et des dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces (notés d4, d6, d8, d10 et d12) sont également nécessaires.

2 - Conventions de jeu

2.1 - Echelles

Un cm sur la table de jeu correspond environ à 2 mètres réels, et un tour de jeu représente une fraction de temps très réduite, de l'ordre de 30 secondes.

2.2 - Soclage

Chaque figurine est soclée individuellement, sur une plaquette dont la surface équivaut à celle d'une pièce de 20 centimes.

2.3 - Glossaire

Elément : ce terme générique désigne ;
- soit un jeton numéroté (représentant un leurre ou un soldat réel) ;
- soit une figurine dévoilée ou localisée.

Détachement : c'est un ensemble d'éléments ayant le même mode d'action (tous avec ou tous sans marqueur de mouvement), chaque élément devant être situé à 5 cm ou moins d'un autre élément du même détachement en début de séquence de mouvement. En termes de points d'action (voir 6.1), les coûts sont identiques pour activer un détachement ou pour activer un élément seul. Un élément identifié par un marqueur de moral ne peut pas faire partie d'un détachement.

Groupe : l'ensemble de tous les éléments contrôlés par le joueur.

Les trois états d'un élément. De gauche à droite : jeton numéroté, figurine dévoilée et figurine localisée.

3 - Le Groupe

3.1 - Recrutement

Chaque joueur place dans un récipient sept papiers numérotés de 6 à 12, puis en pioche un secrètement et le conserve. Le chiffre tiré au sort indique le nombre de soldats qui composent son groupe.

Le recrutement aléatoire est optionnel. Par convention préalable, les joueurs qui le souhaitent peuvent sélectionner à leur gré l'effectif de leur groupe, mais un minimum de six figurines par joueur et un maximum de douze sont recommandés.

3.2 - Dotation en équipement

Le joueur équipe ses combattants suivant un système de budget développé en annexe, un coût total d'environ 140 points par groupe étant conseillé (ce total peut être dépassé par convention entre les joueurs, voir exemples en annexe également).

De base, chaque figurine non équipée coûte 10 points en termes de budget. Le joueur dresse par écrit la liste de son effectif, en numérotant au choix chaque soldat et en lui affectant le jeton correspondant. Il sélectionne ensuite leur dotation individuelle, en additionnant les coûts indiqués pour chaque pièce d'équipement choisie.

***Exemple** : soldat n° 7, pistolet-mitrailleur, deux grenades, expérimenté, soit 21 points.*

Bien évidemment, chaque joueur doit ignorer la composition exacte du détachement de son adversaire.

3.3 - Déploiement

Chaque joueur détermine la couleur (rouge ou noir) qui distinguera son camp, et déploie ses douze jetons numérotés suivant le placement requis pour le scénario choisi. Chaque jeton représente donc soit un leurre, soit une figurine réelle.

Les joueurs choisissent le mode d'action (voir 6.2) de chacun de leurs éléments avant de débuter le premier tour de jeu.

Option : s'ils ne souhaitent pas adopter ce système de leurres, les joueurs déploient simplement toutes leurs figurines en vue de l'adversaire, et placent sous chaque socle le jeton correspondant, indiquant un soldat encore non localisé (voir 3.4).

3.4 - Reconnaissance

En cours de partie, les jetons leurres ou réels sont activés et joués de manière identique. Ils peuvent être dévoilés volontairement, ou localisés par l'adversaire.

- Une figurine dévoilée volontairement par le joueur est identifiée par son jeton numéroté placé sous le socle. Un joueur peut choisir à tout moment de dévoiler un de ses propres soldats (pour localiser ou cibler un adversaire, voir 7), en plaçant simplement la figurine correspondante sur son jeton.

Important : une figurine dévoilée n'est pas considérée comme localisée par l'adversaire.

- Si l'élément est localisé par l'adversaire, le jeton est retiré, ou remplacé par la figurine correspondante s'il n'était pas dévoilé et s'il ne s'agissait pas d'un leurre.

4 - Qualité des combattants

Pour le jeu, les soldats sont caractérisés par leur expérience et par leur moral. Les quatre niveaux d'expérience sont, du plus faible au meilleur : inexpérimenté, normal, expérimenté et vétéran.

Le moral est également déterminé par quatre niveaux : peu motivé, normalement motivé, très motivé et fanatique.

Le choix des niveaux d'expérience et de moral des soldats est défini par le joueur lors de la composition de son groupe. Il est conseillé de respecter une homogénéité raisonnable, seuls les chefs pouvant éventuellement se distinguer par une qualité supérieure à celle des autres membres du groupe.

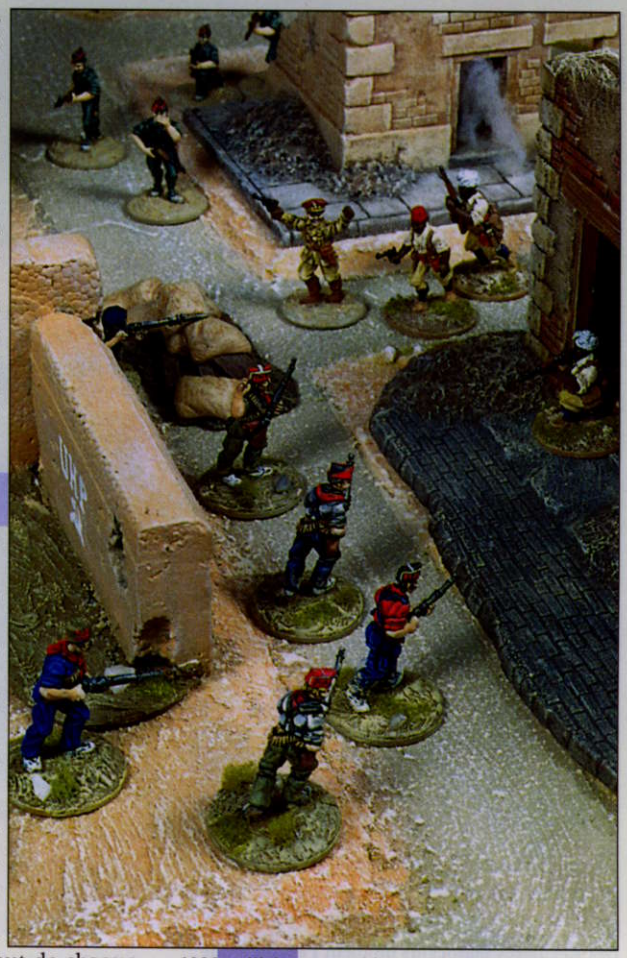
5 - Tour de jeu

Le tour de jeu se décompose en quatre phases :

- phase d'action du camp noir ;
- phase d'action du camp rouge ;
- phase de localisations et de tirs du camp noir ;
- phase de localisations et de tirs du camp rouge.

L'ordre d'exécution de ces phases est déterminé aléatoirement avec quatre cartes à jouer prélevées dans un jeu conventionnel : un valet noir, un valet rouge, une dame noire et une dame rouge. Au début de chaque tour de jeu, ces cartes son mélangées et empilées faces cachées, puis retournées l'une après l'autre.

Un valet indique une phase de localisations et de tirs, et une dame indique une phase d'action. Le tour prend donc fin lorsque la quatrième carte a été retournée et jouée.



1936, miliciens anarchistes et Regulares s'affrontent dans les faubourgs de Madrid. Le mépris de *la muerte* est bien illustré sur cette photo qui préfigure les hécatombes à venir des combats de rue.

6 - Phase d'action

La phase d'action du joueur désigné par la couleur de la carte dame retournée se décompose elle-même en quatre séquences consécutives : détermination du nombre de points d'action, ralliements, mouvement et corps à corps.

6.1 - Points d'action (PA)

Le joueur jette 2d6, ou 1d6 si son groupe est sans chef, et retranche 1 point par figurine éliminée depuis le début du jeu (maximum – 5). Le score obtenu indique le nombre de points d'action (PA) dont il dispose pour la phase en cours. Une partie ou la totalité des PA peut être consommée comme bonus de ralliement (voir 6.2) ; les PA restants sont utilisés en séquence de mouvements (6.3).

6.2 Ralliements

Le joueur jette 1d6 pour chacun de ses éléments identifiés par un marqueur jaune ou vert, indiquant une défaillance de moral du fait d'un précédent combat.

***Note** : si l'élément est un leurre, le joueur fait un test « bidon » pour tromper son adversaire.*

Modificateurs (cumulatifs, mais la correction est de + 2 maximum) :

– 1 au dé si peu motivé ;

– 1 si cloué au sol (identifié par un marqueur vert) ;

+ 1 par PA dépensé (2 maximum) ;

+ 1 si très motivé ;

+ 2 si fanatique.

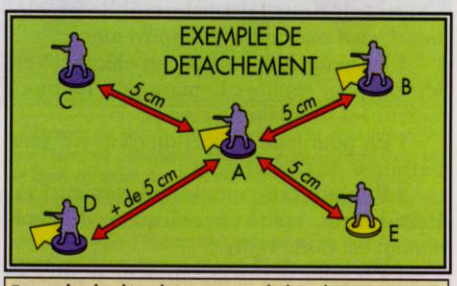
S'il obtient **4 ou plus**, le test est réussi et le marqueur est retiré s'il était jaune (l'élément peut agir normalement), ou est changé pour un marqueur jaune s'il était vert. En cas d'échec, l'élément conserve son marqueur.

- Un élément identifié par un marqueur jaune (stoppé) ne peut pas effectuer de déplacement rapide (voir 6.3), et tire avec pénalité.
- Un élément identifié par un marqueur vert (cloué au sol) ne peut ni tirer ni bouger.

6.3 - Mouvements

En cours de jeu, un élément est caractérisé par son mode d'action ; il est soit en déplacement rapide, soit immobile ou rampant.

- **En déplacement rapide**, l'élément est identifié par un marqueur de mouvement placé sur le jeton, ou auprès de la figurine. Il peut avancer de 1d6* + 10 cm maximum (1d6 cm pour une mitrailleuse ayant fait feu



Exemple de détachement : seuls les éléments A et B peuvent constituer un détachement, car C a un mode d'action différent, D est à plus de 5 cm des autres, et E est stoppé (identifié par un marqueur jaune).

Des Regulares marocains donnent l'assaut à une barricade défendue par les gardes d'assaut républicains.

lors de sa phase de tir précédente), quelle que soit la nature du terrain traversé.

– **S'il reste immobile ou s'il rampe**, l'élément n'est pas identifié par un marqueur de mouvement. En rampant, il peut bouger de 1d6* cm maximum, quelle que soit la nature du terrain traversé. Les soldats dotés d'une mitrailleuse ne peuvent pas ramper avec leur arme.

** : S'il déplace un détachement, le joueur jette un seul dé pour l'ensemble des éléments qui le composent.*

En séquence de mouvement, le joueur peut activer chacun de ses éléments dans l'ordre de son choix, dans la limite des PA disponibles. S'il ne dispose d'aucun PA, le jouer ne peut donc entreprendre que des actions gratuites.

Les actions possibles et leurs coûts en termes de PA sont les suivants :

– **gratuit** pour déplacer rapidement un élément* déjà en déplacement rapide (et donc identifié par un marqueur idoine), le marqueur de mouvement est conservé ;

– **gratuit** pour laisser immobile un élément* sans marqueur de mouvement ;

– **1 PA** pour immobiliser un élément* en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est simplement retiré ;

– **1 PA** pour faire ramper un élément* sans marqueur de mouvement ;

– **2 PA** pour faire ramper un élément* en déplacement rapide ; le marqueur de mouvement est donc retiré ;

– **1 PA** pour déplacer rapidement un élément* sans marqueur de mouvement, l'élément reçoit alors un marqueur idoine ;

– **1 PA** si l'élément* tente de venir au contact d'un adversaire ;

– **1 PA** si l'élément* quitte une zone définie comme couvert léger ;

– **2 PA** s'il quitte un couvert dense.

** : ou un détachement.*

En clair, il coûte 1 ou 2 PA pour changer de mode d'action, pour ramper, pour tenter un corps à corps ou pour sortir d'une zone d'abri. Le joueur désigne le ou les éléments activés, et annonce le type d'action choisi avant de jeter le dé déterminant la distance d'un éventuel déplacement. Il ne peut revenir sur sa décision à l'issue du jet de dé.

Important :

– Une seule action est autorisée par élément et par séquence de mouvement ; on ne peut donc pas, par exemple, déplacer et immobiliser un élément dans un même tour de jeu.

– Les coûts sont cumulatifs ; par exemple, il coûte 3 PA pour déplacer rapidement hors d'un abri dense un élément (ou un détachement) précédemment immobile.

Influence du terrain : un élément ne peut pas à la fois pénétrer dans une zone de couvert et la quitter au cours d'un même déplacement. Pour franchir un obstacle linéaire (mur, haie, etc.), ou pour sortir d'une tranchée, il doit être parvenu au pied de la paroi ou de l'obstacle à l'issue de la précédente séquence de mouvement. Les barbelés sont seulement franchissables en rampant.

Lorsqu'un élément évolue dans une zone de couvert, le joueur doit spécifier sans équivoque à son adversaire si le déplacement s'achève à l'intérieur, en bordure, ou à l'extérieur de cette zone. Les zones de couvert doivent être clairement définies et délimitées, pour éviter tout litige en cours de jeu.

6.4 - Corps à corps

En séquence de corps à corps, le joueur résout les combats des éléments parvenus au contact d'adversaires, dans l'ordre de son choix.

Précisions :

– Tout élément ne peut résoudre qu'un seul corps à corps par phase d'action ;

– un élément impliqué dans un corps à corps est automatiquement localisé.

Procédure :

Chaque joueur jette un dé selon l'arme employée :

A mains nues..... **1d4**
Crosse*..... **1d8** (***1d6*** *si à couvert dense*)
Matraque ou poignard..... **1d8**
Bêche de tranchée affûtée..... **1d10**
Baïonnette..... **1d12** (***1d8*** *si à couvert dense*)
Pistolet**..... **1d10**
PM**..... **1d12**

* : fusil, FSA, FA ou mousqueton dépourvus de baïonnette. Les soldats équipés d'armes lourdes (FM, mitrailleuse) ne se battent pas à coups de crosse, et doivent se défendre à mains nues si le joueur ne les a pas dotés d'une arme de contact !

** : pour le jeu, seules ces armes à feu sont prises en compte pour les corps à corps.

Modificateurs (cumulatifs) :

+ 1 pour l'assaillant ;
+ 1 par ami en soutien* (2 maximum) contigu à l'élément attaqué ;
+ 2 si vétéran ;
+ 1 si expérimenté ;
– 1 si inexpérimenté ;
– 1 si stoppé ;
– **1d4** si l'adversaire n'a pas été localisé préalablement au contact.

** : ne s'applique pas obligatoirement. Si le joueur choisit d'en bénéficier, toutes ses figurines impliquées dans le combat sont éliminées en cas d'échec. Une figurine ne peut pas être comptée en soutien si elle est stoppée, clouée au sol, ou elle même au contact avec un autre adversaire.*

La figurine qui obtient **le score le plus faible est éliminée**. Rejouer en cas d'égalité.

Une figurine clouée au sol se rend et est éliminée si elle est contactée par un adversaire.

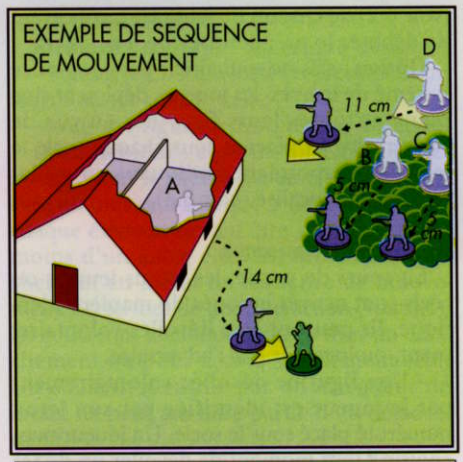
***Exemple de corps à corps** : dans une tranchée, deux Stosstruppen expérimentés attaquent à coups de bêches un infortuné poilu, qui se défend avec sa « Rosalie ». Le joueur allemand jette 1d10 (bêche), + 1 (bonus de l'assaillant), + 1 (soutien), + 1 (bonus de l'expérience), mais il tire un 4 et obtient donc un total de 7. Le joueur français quand à lui jette 1d8 (baïonnette à couvert dense). Coup de chance, il tire un 8 : ses deux agresseurs sont embrochés !*

7 - Localisation et tir

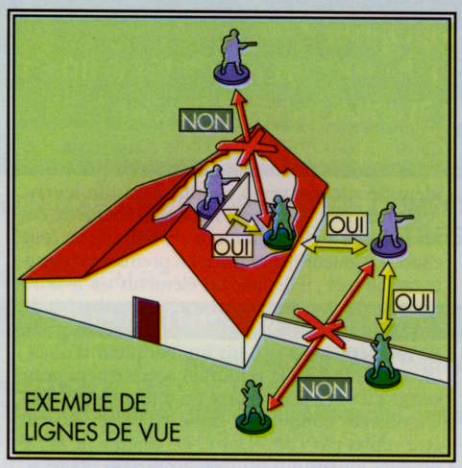
Le joueur désigné par la couleur de la carte valet retournée tente de localiser les éléments adverses, puis il effectue ses tirs.

7.1 - Localisation

Pour tenter de localiser un adversaire, le joueur doit pouvoir tracer une ligne de vue (Ldv) libre d'obstacle entre au moins un de ses éléments dévoilés et l'élément adverse.



Exemple de séquence de mouvement : Le joueur dispose de six points d'action. Il décide d'envoyer au corps à corps le soldat A, ce qui lui coûte 4 Pa, car l'élément change de mode d'action, quitte un terrain dense, et tente de venir au contact d'un adversaire. Il jette 1d6 et tire un 6 ; l'élément peut donc parcourir 16 cm maximum et contacter l'élément adverse. Il décide ensuite de faire ramper les soldats B et C précédemment en déplacement rapide, ce qui lui coûte deux Pa pour les deux éléments, car ils constituent un détachement. Il jette1d6 pour les deux éléments, et tire un 5. Les éléments sont déplacés chacun de 5 cm, et viennent en lisière des taillis. Pour finir, il décide d'effectuer un déplacement rapide avec le soldat D. Cette action est gratuite, car l'élément était déjà en déplacement rapide. Le joueur jette 1d6 et tire un 1 ; l'élément peut donc être déplacé de 11 cm maximum.



Procédure :

Le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

– **3 ou +** pour localiser un adversaire à découvert ;

– **4 ou +** s'il est en abri léger (végétation, etc.) ;

– **6 ou +** s'il se trouve en abri dense (bâtiment, etc.).

Modificateurs (cumulatifs) :

+ 1 au dé si plusieurs éléments dévoilés sont reliés à l'adversaire par une Ldv ;

+ 1 si l'adversaire est identifié par un marqueur de mouvement ;

+ 1 s'il a fait feu durant sa phase de tirs précédente ;

+ 1 s'il se trouve à 20 cm ou moins de l'observateur le plus proche ;

– 1 s'il se trouve à 60 cm ou plus de l'observateur le plus proche, sauf si un des observateurs bénéficie d'optiques (jumelles, lunettes de visée).

S'il réussit, son adversaire retire le jeton, et le remplace par la figurine correspondante s'il ne s'agissait pas d'un leurre. En cas d'échec, l'adversaire reste non localisé.

Important :

– une seule tentative par élément adverse est autorisée par tour de jeu, quel que soit le nombre d'observateurs susceptibles de le localiser ;

– un soldat peut tenter de localiser plusieurs adversaires au cours d'une même phase de jeu ;

– la localisation n'est pas réciproque.

Exemple : *le joueur dispose de deux éléments susceptibles de localiser un adversaire à 30 cm, en déplacement rapide dans des taillis. Il jette 1d6 et tire un 2, + 1 (plusieurs observateurs), + 1 (adversaire identifié par un marqueur de mouvement), ce qui donne un total de 4, l'adversaire est donc localisé.*

Influence du terrain :

– la Ldv est coupée si elle traverse une portion de couvert dense (bâtiment, ruines), ou si elle traverse de part en part une zone de couvert léger (taillis, etc.) ;

– deux éléments séparés par une portion de couvert dense peuvent se localiser seulement s'ils occupent cette même zone ;

– un élément déclaré en bordure d'une zone de couvert dense peut localiser ou être localisé par un adversaire situé à l'extérieur et face à cette bordure ;

– deux éléments séparés par un obstacle linéaire haut (mur, haie, barricade) peuvent se localiser seulement si au moins l'un d'eux est déclaré contigu à l'obstacle. Les murets et les clôtures ne bloquent pas la Ldv.

Dépressions :

– La Ldv est coupée si l'un des éléments occupe le fond d'une tranchée ou d'un trou d'obus et si l'autre est à l'extérieur, ou si la tranchée décrit un zigzag entre les deux éléments ;

– elle ne l'est pas si l'un des deux occupe la banquette de tir ou le parapet, s'il est en bordure du trou d'obus, ou s'ils sont de part et d'autre de la dépression.

Elévations de terrain :

Deux éléments séparés par une butte ou par une différence de hauteur peuvent se localiser seulement si l'un d'eux est en bordure de crête.

Un élément situé en bordure de crête peut localiser ou être localisé au-delà d'une autre ligne de crête de même niveau ou d'un niveau inférieur, ainsi qu'au-delà d'une zone de couvert léger ou d'un obstacle linéaire situé en contrebas.

7.2 - Tirs

Les tirs peuvent s'effectuer tout azimut (les éléments n'ont pas d'orientation), chaque soldat ne peut tenter qu'un seul tir ou jet d'explosif par tour de jeu.

Pour tirer, un élément doit être dévoilé, et une Ldv doit pouvoir le relier à tous les adversaires affectés par son tir. Une figurine vise prioritairement l'adversaire localisé le plus proche, au quel cas contraire elle subit une pénalité au jet de dé pour toucher (voir modificateurs). Si plusieurs cibles potentielles sont à égale distance du tireur, la cible prioritaire est tirée au sort.

– **En tir direct**, une figurine ne vise et son tir n'affecte qu'un seul adversaire localisé.

– **En mitraillage** (PM, FA, FM ou mitrailleuse), le tir est centré sur un adversaire localisé, mais tous les éléments (localisés ou non) situés dans un rayon de 10 cm autour de la figurine ciblée sont également susceptibles d'être atteints.

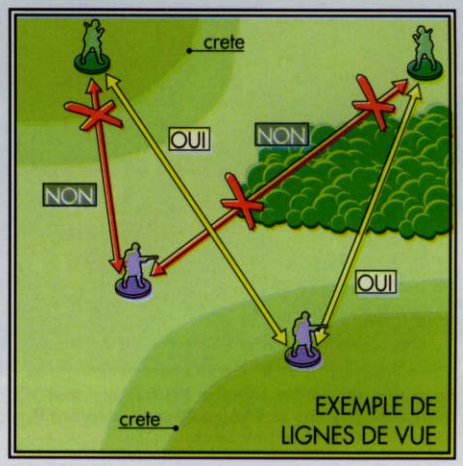
La procédure est identique quel que soit le mode de tir (direct ou mitraillage). Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé, et consulte la table de tir pour connaître le score à obtenir et le type de dé à utiliser en fonction de l'arme employée. En mitraillage, un seul jet de dé est requis, quelque soit le nombre d'adversaires susceptibles d'être affectés par le tir.

Modificateurs de tir (cumulatifs) :

+ 2 au dé si tireur vétéran ;

+ 1 si expérimenté ;

+ 1 si tir de fusil équipé d'une lunette de visée* ;



– **1** si tireur identifié par un marqueur de mouvement (– 2 si tir de fusil, de FSA, de FM ou de lance-grenade) ;

– **1** si tireur stoppé (marqueur jaune) ;

– **1** si tireur inexpérimenté ;

– **1** si tir de fusil déclassé, ou si jet de bombe artisanale ;

– **moins 1d4** en cas de tir sur une cible non prioritaire (excepté si le tireur est un sniper), ou s'il s'agit d'un jet d'explosif sur cible non localisée.

** : ne s'applique pas si la cible est à 20 cm ou moins, ou si le tireur est identifié par un marqueur de mouvement.*

– Si le joueur obtient un score **strictement inférieur** au score requis, le tir est sans effet.

– S'il **réussit** (score supérieur ou égal), tous les éléments affectés par le tir sont soumis à un jet de sauvegarde (voir 8).

Mitrailleuses :

Le tir est possible seulement si le tireur est sans marqueur de mouvement.

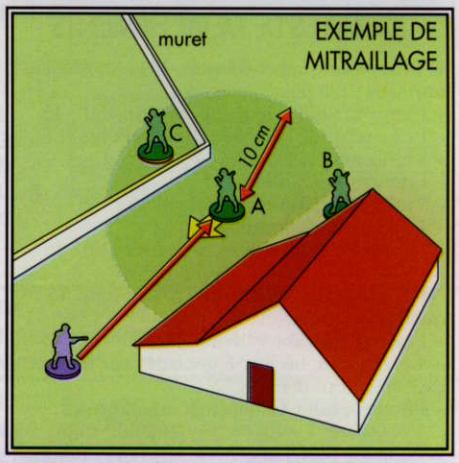
Pourvoyeurs :

Si un élément sans marqueur de mouvement et désigné comme pourvoyeur n'est pas adjacent au mitrailleur ou au tireur FM, le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

– **4 ou +** s'il s'agit d'une arme alimentée par chargeur ;

– **3 ou +** si elle est alimentée par bande.

En cas d'échec, le tir est impossible.



Exemple de tir : le joueur centre le tir d'un tireur FM sur l'élément adverse A, localisé. Bien qu'étant localisé, et bien qu'étant à moins de 10 cm de A, l'élément B n'est pas inquiété car il n'est pas situé dans la Ldv du tireur. En revanche, l'élément C, bien que non localisé, est susceptible d'être touché au même titre que A, car le muret ne bloque pas la Ldv. **Et de sauvegarde** : les éléments A et C sont atteint par la rafale du fusil mitrailleur. Le joueur obtient 5 au dé de sauvegarde, l'élément C immobile et à couvert léger est simplement stoppé, tandis que l'élément A est éliminé car il est en déplacement rapide et à découvert.

TABLE DE TIR

Distances de tir (maximales en cm) Fusil/FSA 1d12, FM 1d10, Mousqueton/FA 1d8, Mitrailleuse 1d12 :	10	30	60	90	120	+ de 120
Lance-grenades 1d8 :	–	40	60	80	–	–
Pistolet 1d6, PM 1d8 :	10	20	30	40	–	–
Score pour toucher :	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**

Note : si le joueur obtient 1 au dé (score non modifié), le tir est automatiquement raté.

Le groupe de combat français 1940, figurines Wargames foundry et FAA en 20 mm, peinture P. Laporte. Décor Claudine Sicot.

Une figurine ne peut pas tirer et faire fonction de pourvoyeur au cours d'une même séquence.

Grenades, bombes :

Le joueur détermine la direction du lancer en désignant un adversaire localisé ou non, situé à 25 cm ou moins du lanceur. Il jette 1d10 modifié comme pour un tir normal. S'il obtient :

– 1 (dé non modifié), le lancer est automatiquement raté, et l'explosif a été utilisé pour rien,

– **3 ou moins**, un point d'impact matérialisé par un marqueur est placé à 1d6 + 4 cm du lanceur dans la direction désignée. Tous les éléments, sans exception, situés dans un rayon de 10 cm autour de ce point d'impact (y compris donc le lanceur lui-même) sont susceptibles d'être atteints, et sont soumis à un jet de sauvegarde (voir 8),

– **4 ou +**, idem, mais le point d'impact est placé à 1d6 + 10 cm du lanceur (qui est donc exempt de jet de sauvegarde).

Lance-grenades :

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non, situé à 20 cm ou plus du tireur. Le joueur jette 1d8 modifié comme pour un tir normal, et doit obtenir un total supérieur ou égal au score indiqué dans la table de tirs. En cas d'échec, ou sur un score non modifié de 1, le tir est perdu et l'explosif a été utilisé pour rien. S'il réussit, l'adversaire ciblé et tous les éléments sans exception dans un rayon de 10 cm sont soumis à un jet de sauvegarde (voir 8).

EXEMPLES DE DETACHEMENTS

● **Groupe de combat français**, 1940 (motivation normale) : 189 points.
– 1 sergent, fusil, baïonnette, expérimenté : 15
– 1 caporal, fusil, baïonnette, expérimenté : 25
– 1 fusilier-mitrailleur, FM : 20
– 1 pourvoyeur, pistolet : 13
– 3 soldats, mousquetons, baïonnettes : 36
– 4 soldats, fusils, baïonnettes : 52
– 1 grenadier-fusilier, fusil, 8 grenades VB : 28

● **Handgranatentruppe**, Allemagne 1916 (motivation normale) : 201 points.
– 1 caporal, pistolet, vétéran : 17
– 4 grenadiers, bêches, 8 grenades par homme, expérimentés : 124
– 4 fusiliers, fusils, baïonnettes, expérimentés : 60

● **Bombing party**, Angleterre 1916 : 197 points. Idem Handgranatentruppe, mais poignards ou matraques au lieu des bêches.

● **Commando Steiner** (expérimentés) : 143 pts
– Steiner, PM, pistolet, jumelles, vétéran : 25
– second (Schnierbacht), PM, 1 grenade : 29
– soldat (Kruger), fusil, pistolet, 1 grenade : 19
– soldat (Kiesel), PM, poignard, 2 grenades : 23
– sniper, fusil avec lunette de visée, poignard, 2 grenades : 30
– opérateur radio, PM : 17

8 - SAUVEGARDE

Si le tireur obtient un total supérieur ou égal au score pour toucher, le tir est ajusté avec succès et son adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde.

Il jette 1d8 et doit obtenir **5 ou +** s'il a subit un tir de fusil, **6 ou +** pour un tir de pistolet, de FSA, ou pour un mitraillage d'arme automatique, ou 7 ou plus s'il s'agit d'un tir direct d'arme automatique (une seule cible) ou d'un jet d'explosif.

Modificateurs (cumulatifs) :

+ 1 au dé si la cible bénéficie d'un abri léger, ou **+ 2** si elle est en abri dense ;

– 1 si la cible est identifiée par un marqueur de mouvement.

– **S'il échoue**, le soldat est tué ou grièvement blessé et la figurine est éliminée.

– **S'il réussit**, l'élément est simplement stoppé et reçoit un marqueur de moral jaune, qui remplace son marqueur de mouvement éventuel. S'il était déjà stoppé, il devient cloué au sol et reçoit un marqueur vert en place du marqueur jaune. S'il était déjà cloué au sol, il rompt le combat et est éliminé.

Précision : un seul jet de dé par camp est requis si plusieurs éléments sont touchés simultanément (par un mitraillage ou par un explosif), mais les modificateurs s'appliquent individuellement.

Influence du terrain :

Les bâtiments, les ruines, les bois, les murs et les tranchées peuvent être considérés comme abris denses ; les taillis, les haies, les barricades et les trous d'obus comme abris légers.

Cas des explosifs :

Le modificateur pour abri dense ne s'applique pas si le point d'impact est placé dans la zone de couvert dense occupée par la cible. En revanche, il s'applique si le point d'impact est placé en zone d'abri dense et si la cible est à l'extérieur.

9 - MORAL

Pour chaque figurine éliminée en cours de partie, le joueur doit immédiatement effectuer un test de moral analogue à un ralliement (6.2) pour tout élément ami situé à 5 cm ou moins du soldat éliminé (le test est inutile s'il s'agissait d'un leurre).

En cas d'échec, l'élément devient stoppé (marqueur jaune), ou cloué au sol (marqueur vert) s'il était déjà stoppé. S'il était déjà cloué au sol, il rompt le combat et est éliminé.

GENERATEUR DE SCENARIO

Idée originale : Hervé Pérez.

Une table de jeu de 1,20 m par 1,20 m est recommandée, ainsi qu'au moins neuf éléments de décor tels que boqueteaux, bâtiments, etc.

Il faut cinq marqueurs d'objectif, dont un identifié sur son verso comme étant un leurre. A tour de rôle, les joueurs placent chacun de ces marqueurs sur un élément de terrain de leur choix. Le joueur qui se place en premier est ensuite tiré au sort ; il déploie ses éléments sur le bord de table de son choix, puis son adversaire fait de même sur le bord de table opposé. Lorsqu'un de ses éléments passe sur un marqueur d'objectif, le joueur peut le retourner secrètement pour savoir s'il s'agit d'un leurre ou d'un objectif réel. Un objectif conquis est laissé en place, et peut être repris par l'adversaire. Le vainqueur est le premier joueur qui contrôle trois objectifs réels.

Note : on ne peut bien évidemment pas conquérir un objectif avec un élément leurre.

Budget :
Par figurine non équipée : 10 points
Pistolet : 3 points
Fusil : 2 points
Mousqueton : 1 point
FSA (fusil semi automatique) : 5 points
Baïonnette : 1 point
Matraque/poignard : 2 points
Bêche de tranchée affûtée : 3 points
PM (pistolet mitrailleur) : 5 points
FA (fusil d'assaut) : 8 points
FM (fusil mitrailleur) : 10 points
Mitrailleuse : 20 points, 22 points si alim. par bande
Jumelles : 3 points
Lunette de visée : 5 points
Fonction de chef : gratuit
Fonction de chef en second : 10 points
Fonction de sniper : 5 points
– 2 si inexpérimenté
+ 2 si expérimenté
+ 4 si vétéran
– 1 si fusil déclassé
– 1 si peu motivé
+ 1 si très motivé
+ 2 si fanatique
+ 1 par bombe artisanale
+ 2 par grenade ou grenade VB

10 - CHEFS

Lorsqu'il compose son groupe, le joueur sélectionne une des figurines en tant que chef. Si le chef est éliminé, un chef en second peut lui succéder comme tel. Dans ce cas, le joueur jette malgré tout un seul d6 en phase d'action suivante pour simuler la perte de cohésion due au transfert de commandement.

11 - DISSIMULATION

Optionnel, à l'issue d'une séquence de mouvement, les figurines localisées qui ne peuvent tracer une Ldv les reliant à un élément adverse reçoivent un jeton placé sous leur socle, et sont à nouveau considérées comme non localisées pour la suite du jeu. ❑

LE GROUPE FRANC

Figurines 25 mm FAA (guerre d'Espagne), et 20 mm FAA et Wargames Foundry (Français 40), peinture Olivier Peynot, Christophe Caillaud et Pierre Laporte. Décors par Arnaud Faure, C. Caillaud et P. Laporte. Photos Olivier Saint-Lot. Remerciements chaleureux à toutes les personnes qui ont aidé à tester et à mettre au point ***Croix de Guerre***, et tout particulièrement Laurent, Olivier, Hervé, Riri, Fifi et Loulou.

LES BOITES, LES JEUX
Sur le front de l'édition

La Grande Guerre

Sans nouveaux jeux depuis longtemps nous étions nombreux à nous interroger sur l'avenir d'Azure Wish, le seul éditeur français de jeux d'histoire originaux, hormis VaeVictis bien sûr! Pourtant, des rumeurs insistantes annonçaient d'une manière toujours imminente un prochain jeu stratégique sur la Première Guerre mondiale. Seuls de «toujours» ultimes tests en retardaient la sortie mois après mois.

Enfin, près d'un an après la première information sur ce jeu, ***La Grande Guerre*** est parue!

Le joueur constate immédiatement que cette longue période d'attente a permis à Azure Wish de lui fournir une boîte bien remplie. Deux magnifiques cartes couvrent toutes les zones de front de cet interminable conflit. Bien sûr le théâtre d'opération grand-européen est présenté en détail, mais l'ensemble du globe est également représenté, quoique d'une manière plus abstraite. Du coup, la résistance des corsaires allemands et des colonies allemandes sont là pour donner une touche d'exotisme au conflit. Le jeu est évidemment à l'échelle stratégique avec comme unité de manœuvre les corps d'armée. Les pions, au nombre de 1 820 tout de même, détaillent les différentes armées. Outre des corps on trouve différentes troupes de soutien comme les chars et l'omniprésente artillerie.

Toutefois, ce qui retient avant tout l'attention du joueur, c'est la présence d'innombrables aides de jeu et de quatre livrets de règles! En fait, le premier livret aborde les règles de base et les règles de la guerre de mouvement. Bref, ce livret sert principalement à la première année de guerre. Le deuxième, sous le titre évocateur de Tranchées, présente toutes les nouvelles règles nécessaires pour simuler la transformation de la guerre à partir de 1915. Le troisième concerne les règles avancées comme la politique, la diplomatie, la production, la guerre navale, etc. Enfin, le quatrième est un livret de scénarios. Au total, 146 pages de règles. Pour ceux qui seraient effrayés par ce chiffre, ajoutons sans plus tarder qu'il existe bon nombre de répétitions et d'exemples qui, certes, allongent les règles mais en facilitent considérablement l'apprentissage.

On constate ainsi qu'Azure Wish avec la parution de *La Grande Guerre* nous a fourni un jeu imposant destiné à faire date dans le milieu du jeu d'histoire. Nul doute que VaeVictis vous offrira bientôt une présentation détaillée de ce superbe jeu.

Grégory Anton

The Great War at Sea

Au début du vingtième siècle, le Japon faisait une entrée fracassante dans la cour des grandes puissances en arrachant à la grande Russie plusieurs de ses possessions et une bonne partie de son influence en Extrême Orient et ce au terme d'un conflit (février 1904 - mai 1905) dont les opérations terrestres furent grandement dépendantes de l'issue des affrontements navals. La marine japonaise y remporta en effet une série quasi ininterrompue de succès : depuis le raid éclair mené par des torpilleurs contre les navires russes ancrés à Port Arthur jusqu'à la bataille de Tsushima durant laquelle la marine de l'Empire du Soleil Levant commandée par l'amiral Togo écrasa la flotte russe envoyée en renfort depuis la... Baltique.

Les multiples opérations navales de cette guerre russo-japonaise constituent le thème du quatrième épisode (voir VV N°10 et 23) qu'Avalanche Press consacre à son exploration de la guerre sur mer à l'apogée des grands navires cuirassés.

Les joueurs déjà habitués aux trois précédentes boites de cette série ne seront pas dépaysés par cette nouvelle production avec une présentation et un système de jeu quasiment inchangés. Pour rappel, la présentation avec une surface de jeu et surtout des pions superbes constitue l'un des atouts majeurs de cette série. Quant aux règles, elles utilisent une combinaison – assez classique dans les simulations navales – de deux échelles de jeu. Au niveau opérationnel, les joueurs font évoluer leurs navires répartis dans des « task forces » sur une carte représentant l'ensemble du théâtre des opérations (en l'occurrence ici pour l'essentiel les mers jaune et du Japon). L'obligation d'assigner une mission précise et un itinéraire plus ou moins rigide à toute force navale avant de l'envoyer en mer permet l'utilisation d'une seule carte pour les deux joueurs en lieu et place du plus lourd et traditionnel système de jeu en « double aveugle ». Lorsqu'au moins deux forces navales antagonistes se retrouvent dans une même zone et se repèrent, le niveau tactique, avec surface de jeu et règles appropriées, fait son apparition pour la résolution des combats.

Quelque soit l'échelle utilisée, la priorité a été accordée à la jouabilité et ce en dépit d'aides de jeu qui gagneraient à être un peu plus complètes. Si le réalisme demeure plutôt bien respecté au niveau opérationnel, il n'en est pas tout à fait de même au niveau tactique avec divers simplifications aptes à choquer certains puristes. Ceci dit, ces quelques « raccourcis » préservent les équilibres historiques et sont en outre compensés par l'inclusion de règles spécifiques à ce conflit. Ainsi, outre le rôle de certains amiraux, il a également été tenu compte de la qualité des équipages dans le déroulement des batailles, de quoi mieux comprendre la supériorité quasi constante de la marine japonaise. L'efficacité de l'artillerie secondaire, souvent déterminante jusqu'à l'avènement des « dreadnoughts » fait l'objet d'un traitement particulier. Enfin, il est également inclu deux cartes tactiques reproduisant l'environnement des bases de Port Arthur et de Chemulpo autour desquelles se sont déroulés plusieurs des affrontements proposés dans les scénarios.

Huit scénarios « de bataille », quasiment tous historiques, plongent directement les joueurs au cœur des affrontements sans en passer par les phases d'approche. Cartes et règles tactiques suffisent ici pour jouer ces scénarios qui excèdent rarement les soixante minutes de jeu. Onze scénarios « opérationnels » font eux revivre, parfois avec des variantes, les grandes phases navales de ce conflit dès la levée des ancres. Planification et mise en œuvre de missions s'étendant

sur plusieurs jours nécessitent alors l'utilisation de la carte et des règles de niveau opérationnel.

Enfin, deux campagnes sont proposées : la première relie six scénarios tactiques alors que la deuxième enchaîne cinq scénarios opérationnels. D'un scénario à l'autre, ces deux systèmes de campagne comptabilisent les navires coulés ou touchés, tiennent compte de l'arrivée de renforts (navires et amiraux) et gèrent l'évolution de l'efficacité des équipages ainsi que la réfection des navires endommagés.

Avec ce quatrième volume plutôt réussi et original, Avalanche Press commence à nous proposer un panorama de plus en plus complet et impressionnant de la guerre navale d'avant l'avènement des porte avions. Et ce n'est pas encore fini puisque l'éditeur annonce d'ores et déjà la sortie imminente d'une nouvelle simulation consacrée cette fois aux opérations navales dans les Caraïbes lors de la guerre hispano-américaine en 1898.

The Russo-Japanese Naval War, jeu en anglais de complexité faible à moyenne, édité par Avalanche Press, comprend

APRES EUROPA UNIVERSALIS, AZURE WISH VOUS PROPOSE L'ULTIME EXPERIENCE :

Disponible début septembre 1999

VENTE PAR CORRESPONDANCE

380 F Franco

Par courrier uniquement
Bon à retourner (joindre un chèque)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

AZURE WISH Edition
71, rue Lafayette
75009 PARIS

LES MAGAZINES

Strategy & Tactics N°193

Depuis 1828 la Russie, à la recherche de débouchés vers la Méditerranée et l'Asie centrale, s'en prend régulièrement au plus faible Empire ottoman. Au milieu du XIX[e] siècle, l'Angleterre finit par y voir une grave menace pour la route des Indes. C'est pourquoi un corps expéditionnaire composé d'Anglais, de Français et de Turcs débarque (difficilement) en 1854 en Crimée avec la prise de Sébastopol pour objectif. Ce conflit est le thème du jeu joint en encart dans le dernier S & T. Les mécanismes de cette simulation de niveau grand-opérationnel, encore réalisée par J. Miranda, mettent en évidence les traits essentiels de cette guerre : la médiocrité du commandement, les problèmes d'approvisionnement, les sièges, le rôle de la marine ainsi que les multiples événements périphériques qui ponctuèrent cet affrontement : les épidémies, le rôle des correspondants de guerre, l'intervention des pouvoirs civils, l'évolution du conflit sur d'autres théâtres d'opération, etc...

Complétant le magazine, il y a encore un article sur la révolte simba qui ébranla le Congo en 1964 ainsi qu'un dossier sur la bataille du Nil en août 1799 avec une mise en évidence du contexte de cet affrontement.

Strategy & Tactics N°194

Il s'agit probablement d'une (fâcheuse) première dans l'univers de la simulation : le jeu publié en encart dans le S & T N°191 *(Sea Devils)* est apparu tellement grevé par de multiples défauts de finition qu'il a fait l'objet d'une réédition revue et corrigée....intégralement (pions, carte, règles...) dans ce numéro 194. Ce magazine inclut toutefois également l'habituel jeu inédit : une simulation reproduisant la peu connue offensive allemande initiée dès juillet 1941 pour tenter de capturer le port soviétique de Murmansk. Cinq pages de règles suffisent à animer cette simulation de niveau opérationnel dans laquelle les joueurs ont à évoluer à l'intérieur de territoires particulièrement difficiles.

Bien classiquement, plusieurs articles étoffent ce magazine : la première bataille aérienne au dessus de l'Angleterre lors de la Grande Guerre, le nouveau visage de l'armée sud-africaine depuis la fin de l'apartheid, la Guerre de Sécession en Virginie durant le printemps et l'été 1862 ou encore les doctrines de l'armée américaine en ce qui concerne l'utilisation des armes nucléaires tactiques durant les années cinquante.

Stéphane Martin

deux cartes (une « opérationnelle » et une « tactique ») ainsi que deux « inserts » tactiques et 210 pions. Jouabilité en solitaire : bonne pour les scénarios « tactiques », très faible pour les scénarios « opérationnels »...

Stéphane Martin

IN FLANDERS FIELDS

Cette dernière production de Moments in History est en fait une réédition d'un jeu publié précédemment sous le format d'un Desktop Games par Microgame Co-Op (cf. le VV n°25 pour une présentation de ces jeux à compte d'auteur). Bien évidemment cette réédition fait bénéficier le jeu d'une très nette amélioration graphique. Les pions sont ainsi cartonnés tandis que l'ensemble des autres composants s'avèrent plus attractifs.

Toutefois le jeu est demeuré inchangé. Le thème est toujours la seconde bataille d'Ypres en 1915 qui marqua l'arrivée dans la Grande Guerre d'une nouvelle arme qui allait devenir la plus redoutée de toute celles utilisées au cours de ce conflit : les gaz !

Avec une surface de jeu d'une demi-carte et une unique planche de pions *In Flanders Fields* n'entre pas dans la catégorie des monstres injouables. Au contraire même puisqu'il utilise une séquence de jeu et des mécanismes relativement simples. Attention cependant à ne pas sous-estimer la valeur de ce jeu. Il parvient en effet à utiliser une multitude d'astuces de conception pour prendre en compte la plupart des éléments qui ont marqué la bataille et/ou cette période, à commencer par les gaz.

Ainsi, les difficultés à réaliser une percée sont représentées par l'impossibilité de faire combattre des unités qui se sont déplacées lors de la phase de mouvement précédente. Malgré cela, l'attrition est sévère puisque chaque joueur bénéficie de deux phases de mouvement et de combat successives lors de leur tour de jeu. De ce fait, quand les adversaires sont en contact, le joueur a deux phases de combat pour détruire le dispositif adverse. Cela est encore facilité par la présence de formidables barrages d'artillerie en début de tour.

L'usage des gazs est bien sûr un atout pour les Allemands afin de reproduire leur percée initiale à travers les positions françaises. Néanmoins, leur impact

est très aléatoire puisqu'il dépend de jets de dés et surtout de la direction et de la force du vent !

Quant à l'issue de la bataille elle devrait rester longtemps en doute puisqu'elle dépend des succès initiaux allemands dans leur offensive puis de la capacité des Alliés à reprendre le terrain perdu. Bref, il y a beaucoup d'action !

Au final, voici un petit jeu de par la taille mais dont les mécanismes et le rythme en font une réelle réussite.

THE DAMNED DIE HARD

Après avoir longtemps été un éditeur peu productif GRD semble désormais toujours trouver un nouveau jeu à publier. A peine *Storm Over Scandinavia* sorti (cf. VV n°27), voici la parution du second volet de sa série Glory, le pendant Pacifique de la mythique série Europa.

Après avoir abordé la guerre en Chine avec *War of Resistance* (cf. VV n°24) *The Damned Die Hard* nous permet de refaire la campagne des Philippines en 1941. Les mécanismes sont en tout point similaires à ceux de la série Europa et même la phase de réaction introduite par War of Resistance a disparu ! Il existe bien sûr quelques différences mais elles s'expliquent le plus souvent par l'exotisme du sujet. Ainsi, les typhons et une grande variété de jungles apparaissent sur les deux cartes du jeu.

Plus fondamentalement cependant l'échelle a évolué pour mieux appréhender cette campagne aux effectifs réduits et dont le rythme a été soutenu. Pour

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

WARGAMES SUR CARTES

NOUVEAUTÉS

En Anglais

Paths of Glory
(GMT)
Jeu stratégique sur la première guerre mondiale.

Burma
(Gamers)
Une approche détaillée des combats dans la jungle pendant la deuxième guerre mondiale.

The Damned die hard
(GRD)
Le même système que la célèbre série Europa pour explorer cette épisode de la seconde guerre mondiale dans le Pacifique en 1941 (Corregidor, Bataan).

In Flanders fields
(Moments in History)
La deuxième bataille d'Ypres en 1915.

En Français

L'Âge de la Renaissance
Descartes Éditeur
L'essor des Civilisations.
Un jeu de conquête économique et culturelle.

Cinq boutiques à votre service :

75005 PARIS
52 RUE DES ÉCOLES
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

75015 PARIS
39 BD PASTEUR
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

75017 PARIS
6 RUE MEISSONIER
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

69002 LYON
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

33000 BORDEAUX
162 RUE SAINTE CATHERINE
Tél. 05 56 44 26 03

cela, même si l'échelle de la carte est resté à 25 km par hex. pour les scénarios de campagne, chaque tour ne représente plus qu'une semaine au lieu de deux et les unités de base deviennent des régiments. Pour entrer davantage dans les détails, le scénario sur la principale bataille de la campagne, celle Bataan et de l'île fortifiée de Corregidor, utilise principalement des bataillons ainsi qu'une carte à échelle dix fois plus petite!

Dans le domaine naval, qui reste l'une des faiblesses de la série Europa, les règles évoluent puisqu'on trouve des pions pour chacun des grands navires et pour les flottilles de destroyers ou de sous-marins qui ont participé aux opérations. La résolution des batailles navales ainsi que les mouvements maritimes ont donc évolué pour donner plus de détails et de saveur aux joueurs. Même si la plupart des mécanismes navals demeurent ceux introduits par *Second Front* on est désormais loin des batailles navales anonymes et abstraites de ce jeu! Pour le reste, le jeu apparaît passionnant en mettant aux prises sur un théâtre d'opération rarement abordé une armée d'invasion nippone aux défenseurs américains soutenus par une armée philippine nombreuse, à défaut d'être puissante.

L'originalité du thème, la taille réduite du jeu et le nombre limité des forces engagées sont autant d'atouts qui devraient faire de *The Damned Die Hard* un excellent jeu, d'autant plus qu'il s'appuie sur les mécanismes rodés de la célèbre et formidable série Europa. Seul regret, pourquoi ne pas avoir inclus la campagne de 1944?

SUR LE FRONT DES DESKTOP GAMES

La publication de « desktop games » (jeux édités sur des supports économiques – voir VV n°25) se maintient à un rythme particulièrement soutenu. Outre des sujets souvent originaux, les auteurs persistent à nous proposer des simulations rapides, dynamiques et plaisantes. On peut également y découvrir bon nombre de mécanismes de jeu innovateurs.

Ivy Street games avait déjà fait sensation en produisant deux premières simulations consacrées à des batailles relativement méconnues de la Guerre de Sécession mais, surtout, dotées de mécanismes particulièrement réussis. Cet éditeur persiste avec une troisième production pourvue d'un système de jeu identique et consacrée cette fois à la bataille de... Chantilly (Lee tente d'exploiter la victoire qu'il a remportée sur Pope lors de la seconde bataille du Bull Run). Avec *At All Hazards – The Cold Harbor Campaign*, Ivy Street games propose sa première simulation de niveau opérationnel. Il s'agit ici de reproduire l'une des phases de la lutte ayant opposé Grant à Lee non loin de Richmond en mai et juin 1864.

Nouveau venu sur le marché des DTP, **Blue Guidon Games** propose *Fire in Mississippi* qui est évidemment consacré à un épisode de la Guerre de Sécession : la bataille de Corinth (octobre 1862) reproduite ici bien classiquement au niveau de la brigade. Plus originales, les règles apparaissent truffées de mécanismes inédits.

Perry Moore est l'un des vétérans de la publication de jeux « DTP » avec déjà plusieurs dizaines de réalisations a son actif. Il nous propose cette fois pas moins de trois nouvelles simulations. *Death and Destruction* reproduit à l'échelle opérationnelle trois des batailles les plus cruciales de la guerre ayant opposé l'Iran à l'Irak durant les années quatre-vingts avec la prise en compte des traits essentiels de ce long conflit : commandement et logistique médiocres, emploi (souvent maladroit) de multiples tactiques (gazs, guerre électronique, missiles, vagues humaines...), etc. *The Summer Tet Offensive – The Bitter Struggle for Tay Ninh* (...ouf !) couvre évidemment l'un des multiples épisodes de l'Offensive du Tet durant la guerre du Vietnam. Enfin, *Operation Vital Ground* simule la contre-offensive menée par des unités de la 12.Panzer SS contre les têtes de pont britanniques le lendemain du débarquement en Normandie.

Trois nouveautés apparaissent également chez **Microgame Co-op** : *Afghanistan*, une simulation « grand tactique » plongeant les joueurs au cœur des multiples accrochages ayant opposé les Soviétiques à la résistance afghane. Freikorps propose une invasion hypothétique de l'Allemagne par les Bolcheviques en 1920. The *Battle of Armageddon* est, elle, une sorte « d'affrontement final » entre grandes puissances au cœur du Moyen Orient.

La bataille de Vimeiro (premier commandement et... victoire de Wellington au Portugal en août 1808) est le thème d'une simulation éditée par Rob Markham et qui est censée inaugurer une série de jeux consacrés aux (nombreuses) batailles disputées sur la péninsule ibérique entre 1808 et 1814. Quelques mécanismes originaux dont l'un fondé sur l'utilisation de « cartes d'initiative » viennent relever le système de jeu.

Enfin, signalons l'apparition des deux premiers numéros d'un magazine qui correspond à l'esprit « DTP »(on appellerait cela un fanzine) : *Panzerschreck*. Chaque numéro inclu un jeu en encart : *Reichstag : The Fall of Berlin* et, plus original, *Nuremberg*, simulation praticable en solo du célèbre... procès.

Les coordonnées de la plupart de ces éditeurs ont déjà été publiées dans le VV n°25. Il est également possible de se les procurer sur le site http ://www. consimworld. com

Voici toutefois les coordonnées des nouveaux venus :

Blue Guidon Games, Scott Holmgren, P.O. Box 513, Grand Haven, MI49417, USA http ://members. tripod. com/blueguidon/index. html

Panzerschreck, Minden Games, 9573 W. Vogel Ave., Peoria, AZ 85345, USA minden@aracnet. net

Stéphane Martin

Déjà prolixe créateur de jeux chez les grands éditeurs (GMT Games notamment), Richard H. Berg risque de l'être encore plus, depuis qu'il a créé BSO, sa propre société de fabrication de « jeux faits à la maison ». *Las Batallas de Los Gringos* est déjà le deuxième jeu de BSO. Il couvre 4 des plus petites batailles de la très méconnue Guerre Américano-mexicaine de 1846 - 1847 : Palo Alto, Resaca de la Palma, El Brazito et Rio Sacramento. Comme il se doit, pour un « jeu fait à la maison », le matériel est des plus rustique. Les règles (8 pages) et les scénarios sont de simples feuilles agrafées, les cartes (une par bataille) sont coloriées au pinceau puis photocopiées en couleur. Quant à la planche de pions, il s'agit une simple feuille A4 en couleur accompagnée d'une autre de papier fort, destinées à être collées avant découpage au ciseau... L'ensemble, sous pochette plastique, fait à vrai dire bien moins propre qu'un jeu en encart Vae Victis. Cependant rustique ne veut pas pour autant dire médiocre ou bâclé, et, côté recherches historiques (1 page entière de bibliographie commentée...), règles et simulation, on a le droit à du vrai Berg. Le principe général n'est pas très éloigné de *Glory* (GMT Games – Guerre de Sécession), mais avec de nombreux éléments originaux. En premier lieu, il n'y a pas de tour de jeux! La partie est une suite d'activation des groupes d'unités de chaque armée, jusqu'à ce qu'un des deux camps atteigne la victoire. Los Gringos comprend, comme un grand jeu sur carte, des règles concernant le commandement, les formations des unités (carrés par exemple), les types de combat (tir, choc ou charge). Les résultats des combats sont exprimés en pas de morale (comme à *SPQR*...), imputés aux unités grâce à des marqueurs. Le jeu, avec une vingtaine de pions par armée, est fluide et agréable, mais il n'est pas tant dénué de complexité qu'il n'y paraît de prime abord. Par exemple, la bataille de Resacas de la Palma est dotée à elle seule de deux pages de règles spéciales... En résumé, *Los Gringos* est vraiment l'archétype du « jeu fait à la maison » : bricolé, mais avec sérieux et application. Le rapport qualité prix est des meilleurs, au regard du nombre de batailles proposées. A suivre, sans aucun doute...

Frédéric Bey

Pour commander : BergBROG@aol. com

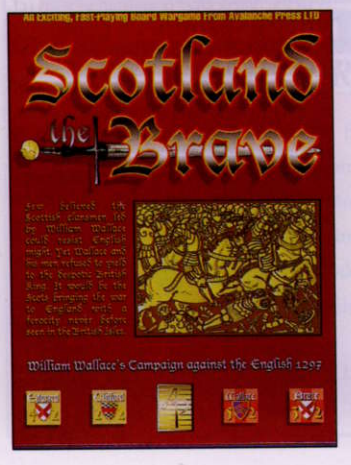
SCOTLAND THE BRAVE

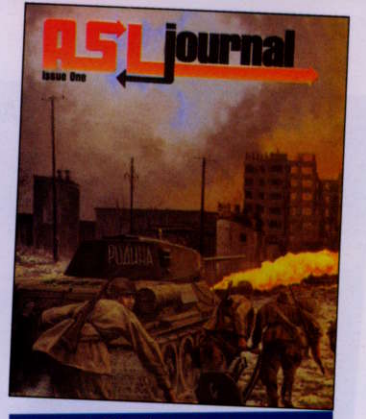
Voici un jeu qui devrait satisfaire tous les joueurs qui, après avoir vu le film Braveheart, ont désespérément cherché un jeu sur la révolte écossaise menée par William Wallace contre l'impérialisme anglais. En effet, à ma connaissance, il s'agit d'un thème qui n'a pas encore inspiré beaucoup de jeux d'histoire.

Toutefois, l'édition de ce jeu par Avalanche Press est quelque peu surprenante. Cet éditeur américain est certes réputé pour l'originalité des thèmes de ses jeux mais aussi pour le soucis du détail qui habite chacune de ses productions (cf. la série des *Great War at Sea* par exemple). Or, avec *Scotland the Brave* on trouve un jeu qui se rapproche plus du jeu de plateau que du jeu d'histoire proprement dit. En effet, le thème historique bien réel est abordé d'une manière assez abstraite en raison de règles d'une grande simplicité, comme le prouve un livret de règles de 8 pages seulement. Néanmoins, l'ensemble est bien ficelé et prend en compte la plupart des faits historiques les plus significatifs comme, par exemple, l'incertitude sur l'attitude des nobles écossais. Le matériel fourni renforce encore ce sentiment de jeu de plateau puisqu'on ne trouve dans la boîte qu'une planche de 120 pions et une carte A3 aux graphismes succincts ... mais cartonnée !

Au final, *Scotland the Brave* satisfera tous les joueurs qui désirent avoir une vision générale des deux premières années de la révolte écossaise (1297-98) face aux anglais. Nul doute que les parties seront aussi passionnées que les combats furent héroïques à l'époque. Plus que le manque de détails historiques ou de règles complexes on reproche tout de même à Avalanche Press de n'avoir abordé que le tout début des confrontations entre l'Angleterre et l'Ecosse. En effet, les conflits entre ces deux nations se succédèrent rapidement après cette première révolte.

Grégory Anton


An exciting, fast-playing board Wargame from Avalanche Press LTD
Scotland
the Brave
William Wallace's Campaign against the English 1297



ASL JOURNAL

Depuis la parution du premier *ASL Annual*, ce magazine entièrement consacré à *ASL* est devenu un bon indicateur de la santé du meilleur jeu tactique sur les années 30-50 (le cadre étroit de 1939-1945 est depuis longtemps dépassé). *L'Annual* a d'ailleurs fait des petits voire de brillants épigones comme l'excellent *Tactiques* (ce ne sont pas Théophile Monnier, Emmanuel Batisse ou moi-même qui vous dirons le contraire).

L'arrivée du Journal nous rassure donc sur le devenir *d'ASL* même si Multi-Man Publishing, qui édite maintenant le jeu pour Hasbro, ne compte pas suivre forcément le rythme théorique de la parution annuelle, d'où le changement de titre.

Ce Journal est bien rempli, pour un prix « correct ». Il nous livre 12 scénarios dont 2 Deluxe. Soulignons que la plupart sont de taille réduite et assez facilement jouables. Sept (!) se situent en Asie et utilisent donc tout ou partie du Chapitre G. Ce n'est donc pas un hasard si l'on trouve deux articles présentant, d'une part les Japonais et leur emploi si particulier, et, d'autre part, les terrains propres à l'Asie. Un petit regret : le manque de cas concrets illustrés ! De plus, les rizières sont survolées mais il s'agit cependant d'une simple introduction générale.

Cinq autres scénarios classiques sont présents avec une nouvelle Campagne pour *Red Barricades* au titre évocateur : Bled white (saigné à blanc). Enfin, les joueurs esseulés ne sont pas oubliés avec 4 missions pour *Solitaire ASL* et ce, toujours sur la carte de *Red Barricades* : Sturmpioniere, vorwärts !

Notons aussi deux articles sur les scénarios préférés de Mark Nixon et sur une partie de *Scouts Out* (A 109). Plus intéressant, « tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la fumée » et une présentation des avantages et des tactiques à appliquer avec les « boites de conserve » à savoir les chars légers et autres tankettes au blindage trop mince, à l'armement trop léger et à la mobilité médiocre.

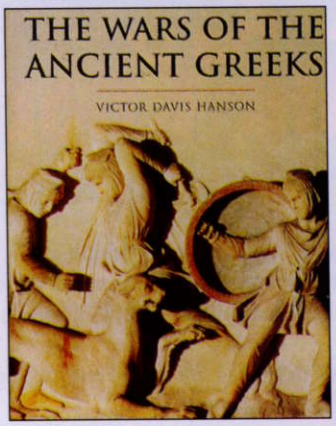
Nous déplorons toutefois l'absence totale d'article historique, même si les scénarios semblent assez corrects en général sur ce plan. Le Journal confirme hélas l'orientation de *l'Annual* à savoir tout pour le jeu, rien pour l'histoire. On peut le regretter, de même que l'absence de tout scénario avec les matériels lourds de *Doomed Batallions*. Quand aux produits annoncés, ils ne sont pas très alléchants de mon point de vue, hormi l'*Action Pack #2*. Sont annoncés 3 campagnes : *Tarawa, le pont d'Arnhem* et *la crête de Kakazu* (Okinawa), cette dernière livrée avec *l'ASL Journal* n° 2. Le fait que son concepteur soit celui de la campagne Gavutu-Tanambogo (*ASL Annual* 93b) n'est pas pour me rassurer : attention aux piles ! Espérons que nos amis d'Outre-Atlantique gardent à l'esprit que la guerre en Europe n'a pas commencé le 6 juin 1944 et que les Polonais, les Roumains et autres Belges méritent aussi leur attention.

Philippe Naud

Nous remercions le relais Jeux Descartes Ecoles pour sa gentillesse et son aide

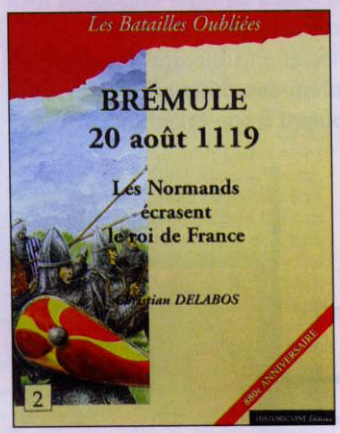
LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

Laurent HENNINGER



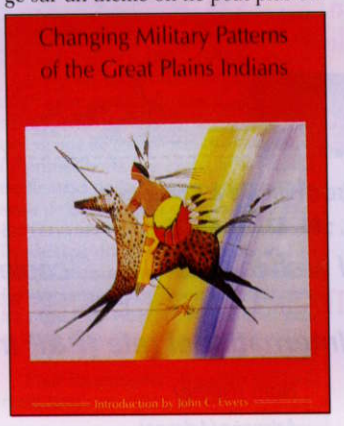
The Wars of the Ancient Greeks, de Victor Davis Hanson (Cassell, Londres). Tout spécialiste d'histoire militaire digne de ce nom connaît aujourd'hui Victor Davis Hanson, universitaire californien qui, il y a de cela quelques années, a révolutionné l'histoire militaire de la Grèce antique et de la culture guerrière de l'Occident avec son excellent *Modèle occidental de la guerre, La bataille d'infanterie dans la Grèce classique* (publié en France aux éditions Les Belles Lettres). L'auteur nous livre aujourd'hui un ouvrage d'histoire plus « traditionnelle », moins « essai » que le précédent, puisqu'il s'agit d'une histoire chronologique de la guerre (moyens, méthodes, techniques, tactiques, etc.) et des guerres livrées par les différentes civilisations helléniques depuis l'âge de bronze (civilisation palatale mycénienne) jusqu'à l'époque hellénistique d'Alexandre le Grand et de ses successeurs, en passant bien sûr par les guerres médiques et la guerre du Péloponnèse. Excellent et fort intelligent ouvrage d'initiation à la question, splendidement illustré (on appréciera notamment les cartes isomorphiques de batailles), ce livre présente selon moi deux intérêts majeurs : son caractère exhaustif, d'une part, mais surtout le fait qu'il analyse l'histoire militaire grecque de façon ***dynamique*** et ***dialectique***, c'est-à-dire comme une suite de révolutions tactiques destinées chacune à fournir une réponse à la précédente et aux éventuelles impasses qu'elle avait pu créer. Voilà une façon d'envisager l'histoire, et *a fortiori* l'histoire militaire, qui est en elle-même révolutionnaire et devrait constituer un modèle pour l'avenir.

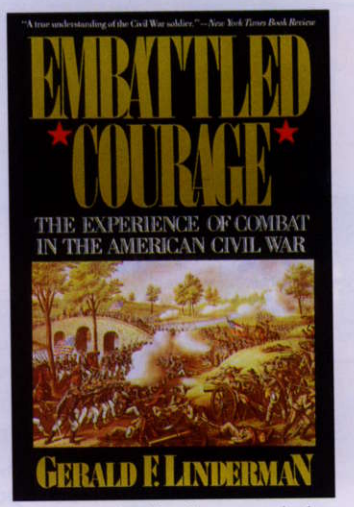
Les Stratagèmes, de Frontin (Economica / ISC, coll. « Bibliothèque stratégique»). Poursuivant sur leur lancée, les éditions Economica s'affirment chaque jour qui passe comme le principal et le meilleur éditeur français dans le domaine de la stratégie et de l'histoire militaire. Elles font ainsi véritablement œuvre d'utilité publique en rééditant de grands ouvrages classiques depuis longtemps (quand ce n'était pas depuis toujours...) introuvables. Le dernier en date est l'ouvrage du théoricien romain Sextus Julius Frontinus dont le nom sera francisé en « Frontin », qui vécut au I[er] siècle de notre ère. Haut fonctionnaire impérial, il aborde les problèmes stratégiques et tactiques en fin spécialiste des questions politiques et de psychologie humaine, d'où l'importance qu'il accorde aux ruses et autres stratagèmes... Loin d'être un « simple » théoricien, Frontin fut en effet aussi un « praticien » qui exerça ses talents en Bretagne et en Germanie. Tout au long de ses écrits, il se montre partisan systématique de l'action indirecte et de l'économie des forces, raison pour laquelle ses réflexions restent plus que jamais utiles et actuelles. À sa lecture, on ne peut s'empêcher de songer à Sun Zi, tant les préoccupations de ces deux auteurs sont similaires, mais Frontin est, en quelque sorte, un « Sun Zi qui nous parle», car son style — d'écriture comme de raisonnement — est occidental !



Brémule 20 août 1119, Les Normands écrasent le roi de France, de Christian Delabos (Historic'one éditions). Après une monographie consacrée à la bataille d'Anthon, au XV[e] siècle, ce petit éditeur savoyard récidive avec une étude sur la bataille de Brémule. Cet affrontement aujourd'hui presqu'entièrement tombé dans l'oubli fut en effet considéré longtemps comme l'un des plus importants du Haut Moyen Age français et ça n'est que justice de le voir étudié à nouveau. Complet, bien écrit et bien illustré, ce petit volume nous laisse entrevoir l'apparition d'une nouvelle collection française de monographies sur l'histoire des batailles, *a fortiori* obscures ou peu connues. Heureuse initiative ! On attend la suite.

Changing Military Patterns of the Great Plains Indians, de Franck Raymond Secoy (Bison Books / University of Nebraska Press). Voici un ouvrage sur un thème on ne peut plus original : l'histoire des tactiques et techniques militaires des Indiens des grandes plaines d'Amérique du Nord. Partant du début du XVII[e] siècle pour aller jusqu'au début du XIX[e], l'auteur analyse comment ces peuples dont le niveau technologique n'avait pas dépassé le stade du néolithique adoptèrent avec une relative aisance deux apports majeurs de l'Occident (Espagnols, Français, puis Anglais) : d'abord le cheval, puis l'arme à feu individuelle. Encore plus original : cette passionnante étude « d'anthropologie tactique » n'aborde pas la période bien plus connue et « classique » des guerres indiennes de la seconde moitié du XIX[e] siècle (avec, entre autres, les célèbres batailles de Sand Creek, Washita ou Little Big Horn), mais plutôt les incessants conflits intertribaux qui existaient dans la zone depuis la préhistoire et se trouvèrent modifiés, dans leurs modalités comme dans leur nature, par l'apparition des nouveaux « outils militaires » empruntés aux Occidentaux. Cheval et armes à feu modifièrent en effet en profondeur jusqu'au mode de vie des habitants, les transformant enfin en de véritables chasseurs de bisons (ce qu'ils n'étaient auparavant que de façon occasionnelle) et développant leur nomadisme, puis, lorsqu'ils eurent adopté et parfaitement intégré à la fois le cheval et l'arme à feu, en de redoutables forces de cavalerie légère qui surent jusque très tard tenir tête aux Blancs et, toutes proportions gardées, peuvent être mis en comparaison avec les peuples cavaliers d'Asie centrale. Enfin, dans le même processus, les Indiens des plaines devinrent plus puissant que ceux des forêts du nord-est, qui les avaient toujours dominés jusque là. On attend avec impatience les scénarios DBR sur ce thème...




"A true understanding of the Civil War soldier."—New York Times Book Review
EMBATTLED COURAGE
THE EXPERIENCE OF COMBAT IN THE AMERICAN CIVIL WAR
GERALD F. LINDERMAN

Embattled Courage - The Experience of Combat in the American Civil War, de F. Linderman (The Free Press, New York). Encore un ouvrage sur la réalité de l'homme au combat, mais, de mon point de vue en tout cas, il n'y aura de toute façon jamais trop d'études sur cette question fascinante et quasi métaphysique! Avec un sens du détail et du récit qui font de lui l'égal des grands reporters de guerre, mais aussi une rigueur analytique et historique digne des meilleurs universitaires, Linderman décrit avec autant de précision que de profondeur comment les soldats américains (des deux camps) vécurent leur confrontation au choc, au feu et au chaos des batailles. Peut-être encore plus intéressant est la confrontation de cette réalité là avec ce qu'ils en avaient imaginés au préalable, ainsi que la façon dont cet imaginaire fut entretenu par la suite aussi bien par eux-mêmes que par les civils de leur entourage... Linderman nous décrit comment, par quels processus, confronté à la réalité, le courage ne disparaît pas mais se retrouve en quelque sorte « transcendé » en quelque chose de plus dur et de moins idéaliste à la fois.

The Secret War for the Union - The Untold Story of Military Intelligence in the Civil War, de Edwin G. Fishel (Houghton Mifflin). Autre sujet original et important à la fois : le rôle du renseignement dans la guerre de Sécession. À partir d'archives ignorées et redécouvertes durant ces dernières décennies, l'auteur (qui a effectué sa carrière dans les services de renseignement américains, de la Seconde Guerre mondiale aux années 70) retrace l'histoire d'un des aspects majeurs de cette guerre (comme d'ailleurs de ***toute*** guerre !...), et dont Lincoln lui-même reconnaissait qu'il avait sans doute constitué le plus difficile problème à résoudre pour l'Union. Deux questions me semblent ici les plus intéressantes : d'une part, la mise en place, largement improvisée, d'un service de renseignement quasiment à partir de rien (le Nord fit ainsi largement appel à la célèbre agence de détectives

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

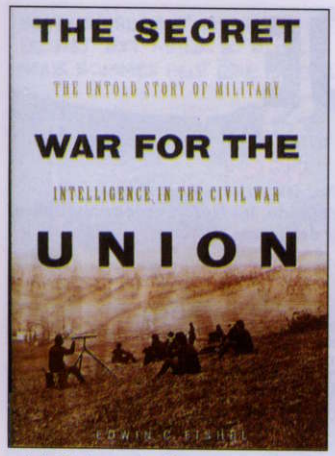
Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

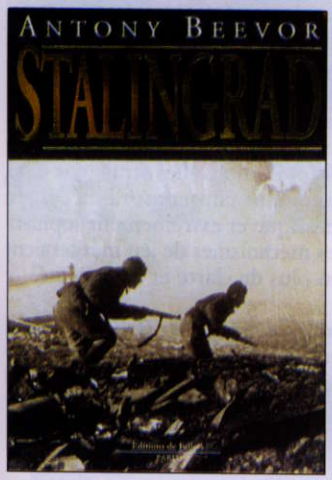
Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.



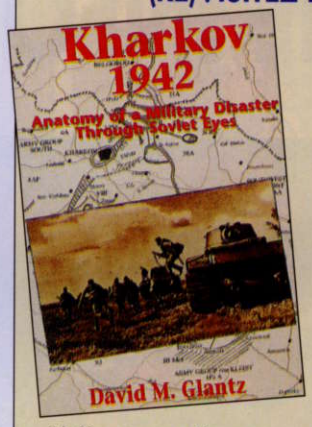
privés Pinkerton) ; d'autre part la preuve qu'une fois de plus, la victoire ou la défaite n'étaient pas nécessairement dues au brio du commandement, à la valeur combattante des troupes, ou à l'abondance de ressources humaines et matérielles. En tout état de cause, on dispose là d'une somme impressionnante sur ce thème, campagne après campagne, et pour presque toutes les grandes batailles de ce long conflit.



Stalingrad, de Antony Beevor (éditions de Fallois). Ancien officier de l'armée de Sa Glorieuse Majesté devenu historien, Antony Beevor peut aujourd'hui être considéré comme l'auteur de la meilleure étude disponible sur la bataille de Stalingrad. Clair, passionnant à lire, bourré de détails et d'anecdotes, mais aussi d'analyses politiques et stratégiques particulièrement pertinentes, cet ouvrage possède également l'avantage d'être le produit d'un immense travail, tant de lecture de nombreux autres livres (la bibliographie est impressionnante) que d'interviews de participants ou de dépouillement d'archives soviétiques ou allemandes jusqu'à présent ignorées. C'est en quelque sorte l'état actuel de la connaissance dont on dispose sur cette célébrissime bataille. Un reproche cependant : l'insuffisance de cartes et l'absence de schémas tactiques et opératifs, particulièrement nécessaires selon moi dès lors qu'on entreprend de décrire des processus aussi complexes et touffus. Mais, quoi qu'il en soit, ne boudez pas votre plaisir : vous pouvez acheter ce livre les yeux fermés !

L'Armée d'Hitler - La Wehrmacht, les nazis et la guerre, de Omer Bartov (Hachette Littératures). Ce livre, qui a déjà fait beaucoup parler de lui depuis sa parution, se situe pleinement dans les débats en cours depuis quelques années, particulièrement en Allemagne et aux États-Unis, sur les responsabilités que des organisations allemandes non directement liées au parti nazi ont pu partager avec les SS ou la Gestapo dans l'organisation et la mise en œuvre des crimes perpétrés par le régime entre 1933 et 1945. Ici, l'auteur se concentre sur la Wehrmacht sur le front de l'Est. Mettant à bas deux mythes, celui de l'excellence technicienne de l'armée allemande, et celui de son irresponsabilité dans les crimes nazis, le travail de Bartov ne s'inscrit pas dans la lignée de celui de Goldhagen (auteur de l'ouvrage *Les Bourreaux volontaires de Hitler*). Il se refuse ainsi tout autant à innocenter la Wehrmacht qu'à la présenter comme une force toujours et entièrement acquise au régime nazi. De même, Bartov refuse les thèses « culturalistes » de Goldhagen, qui mettent en avant une supposée idéologie antisémite inscrite depuis longtemps dans les mentalités allemandes. Il analyse en revanche avec précision comment, dans un contexte historique particulier, une culture de la violence et de la haine s'est forgée sous l'impulsion de l'appareil idéologique nazi ; comment l'armée allemande en est venue à constituer une force de destruction n'ayant que peu à envier à la SS ; comment la machinerie de la violence s'est emballée et, au final, comment la Wehrmacht s'est progressivement nazifiée. Bartov propose ainsi la description en quatre points principaux de ces processus : « démodernisation » du front (du fait de l'archaïsme des conditions de combat et de vie) ; destruction des groupes primaires (qui, dans toutes les armées, assurent d'habitude la véritable cohésion de l'ensemble : on se bat et on tient le coup face à l'horreur uniquement du fait des liens qui vous unissent à vos très proches camarades) par le *turn-over* quasi permanent des hommes du fait des incroyables taux de pertes ; perversion de la discipline (le commandement allemand fit ainsi régner la terreur au sein de ses propres troupes, et les fusillés pour raisons disciplinaires se comptèrent en dizaines de milliers dans la Wehrmacht ; ce qui nous rappelle qu'après tout, la première victime du nazisme, ce fut bel et bien le peuple allemand !) ; et déformation de la réalité (par le retournement pervers de toutes les valeurs humanistes occidentales). Le corollaire de tout cela aurait donc été une permissivité quasi absolue quant aux possibilités qu'avaient les soldats allemands de se défouler sans limites sur les populations civiles est-européennes. En s'inscrivant à sa manière dans la tradition d'une nouvelle histoire militaire instaurée par John Keegan, et qui met l'accent sur l'étude de l'homme en situation de combat, Bartov nous offre une œuvre appelée à devenir une référence majeure, tant dans le domaine de l'histoire de la tactique et des opérations que dans celle de la guerre germano-soviétique et, d'une façon générale, dans celle de la Seconde Guerre mondiale et de la barbarie nazie. ❑

(RE)VISITEZ LE FRONT DE L'EST !



L'affrontement titanesque entre l'Allemagne hitlérienne et la Russie stalinienne reste un sujet des plus prolifiques. Ainsi, David Glantz, que l'on ne présente plus, semble avoir entamé l'étude de toutes les grandes offensives de l'Armée Rouge, à commencer par les plus désastreuses, à savoir l'offensive de mai 1942 contre Kharkov et l'opération Mars, en novembre et décembre 1942, visant à réduire le saillant de Rzhev et à détruire le Groupe d'Armées Centre. Ces deux opérations ont de plus été jusqu'à nos jours occultées ou présentées de manière à ne pas nuire à deux de leurs promoteurs, respectivement Kroutchev et Joukov.

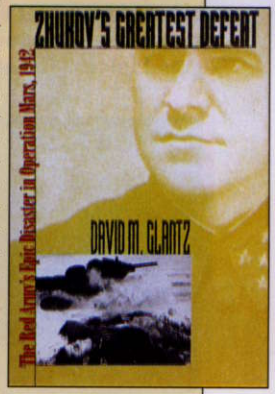
Kharkov 1942, anatomy of a military disaster through soviet eyes, chez Ian Allan, nous expose la tentative ratée de l'Armée Rouge pour reprendre la grande cité ukrainienne par une attaque en tenaille à partir de la tête de pont d'Izium-Barkenkovo, au sud, et de la région de Volchansk, au nord. Les Soviétiques, qui craignent surtout un nouvel assaut sur Moscou, veulent le prévenir et, en même temps bouleverser les offensives allemandes prévues dans le sud et secondaires à leurs yeux. Le résultat est désastreux. Si la branche nord de la tenaille est vite bloquée et recule pied à pied en assez bon ordre, dans le sud, les assaillants percent le front de l'Axe pour se retrouver encerclés et anéantis par la 6e Armée du général Paulus qui fait plus de 200 000 prisonniers. En juin, cette dernière s'élance vers l'est pour arriver à Stalingrad...

Glantz nous présente la genèse, le déroulement et la conclusion de l'offensive en se basant presque exclusivement sur les archives soviétiques, ce qui est parfois un peu frustrant. Il est cependant rafraîchissant de lire les exploits de tel officier ou de telle unité soviétique – telle la 13e division de la Garde – contre les « fascistes » quand on sait la place accordée aux souvenirs des vétérans allemands dans l'imagerie classique du « front de l'est ». Il s'agit donc d'un ouvrage très enrichissant sur une bataille longtemps vue comme un simple préambule des succès allemands de l'été 1942.

Quant à ***Zhukov's greatest defeat : the Red Army's epic disaster in operation Mars, 1942***, aux éditions de l'université du Kansas, il éclaire d'un jour nouveau les enjeux stratégiques de novembre 1942. En effet, les opérations Mars et Uranus – la contre-offensive sur Stalingrad – doivent alors donner l'initiative stratégique à l'Armée Rouge. Mars, voulu et préparé par Joukov reçoit la priorité des moyens et est un échec aussi sanglant qu'Uranus est une brillante victoire. Pas moins de quatre assauts concentriques doivent réduire les troupes allemandes du saillant de Rzhev. En fait, la 9e Armée du général Model, numériquement surclassée mais bien commandée, réussit à vaincre les attaques des Soviétiques courageux mais très maladroits. Joukov, jaloux des succès de Vasilevsky à Stalingrad, s'entête et ne réussit qu'à saigner à blanc ses troupes qui perdent plus de 335 000 hommes et 1 600 chars. Cet échec est un camouflet pour la vision stratégique de Joukov, à savoir vaincre les Allemands devant Moscou pour emporter la décision.

Le livre nous expose classiquement les préparatifs, le déroulement et le bilan de l'opération mais présente quelques particularités remarquables. Glantz se met parfois « à la place » des principaux protagonistes – Staline, Joukov, Model, etc... – , ce qui rend l'ensemble assez vivant mais discutable sur le plan historique.Toutefois, l'ouvrage compte de riches annexes avec des extraits de rapports d'unités russes, l'ordre de bataille soviétique au complet (!) et des notes souvent très intéressantes.

Enfin, pour être complet, il nous faut mentionner la série ***Soviet order of battle, World War II***, par Charles Sharp et publié par Georges Nafziger, bien connu des amateurs de l'ère napoléonienne. Chaque volume de 100 à 140 pages très austères présente toutes les unités depuis le régiment ou la brigade jusqu'aux groupes mixtes de cavalerie et de blindés, donnant souvent des détails intéressants quand à leur organisation. Les douze fascicules couvrent les forces blindées (les divisions et brigades de 1940-1942, les brigades et corps de 1942 à 1945, les corps mécanisés et les unités blindées de la Garde), les divisions et brigades parachutistes et de la Garde, les unités de cavalerie, d'artillerie (brigades, divisions et corps), les troupes spéciales (NKVD, unités de montagne, de marine et alliées), les divisions de fusiliers (3 tomes), les brigades de fusiliers, de skieurs et les unités de milice et, *last but not least*, les unités de canons automoteurs (SU) et les troupes blindées dotées de chars anglo-américains. Le tout est accompagné de commentaires historiques de fort bon niveau et d'une bibliographie à toute épreuve : archives soviétiques et allemandes et d'excellents ouvrages dont ceux de Glantz, bien sûr, etc... L'ensemble est certes coûteux mais indispensable à tout passionné du sujet. Ces ouvrages sont disponibles à la librairie World Data, mais aussi, pour quelques-uns, à la librairie historique Heimdal, rue de Crussol, dans le 11e Arrondissement de Paris. ❑



Corée 1999, Sur les arrières d'un front lourdement défendu, les Nord-Coréens multiplient les incursions des forces spéciales.

THE OPERATIONAL ART OF WAR II

Consacré cette fois à la période 1956-2000, le second volet du jeu stratégique de Talonsoft présente un certain nombre de modifications des mécanismes de jeu et des spécificités propres à l'évolution des matériels.

Dans l'ensemble, *Operational Art of War II* reste toutefois très similaire à la première version : l'interface et les graphismes ne changent pas, et on peut plutôt parler d'ajustements en ce qui concerne le système de jeu. Les scénarios proposés avec le jeu sont très classiques, bien au goût des joueurs américains : trois scénarios OTAN-Pacte de Varsovie, trois sur les guerres israélo-arabes, trois sur la guerre du Viêt-nam, des scénarios hypothétiques comme l'invasion de Cuba ou de la Mandchourie et enfin la guerre du Golfe et celle du Cachemire, deux scénarios sans grand intérêt. Il faut dire que l'échelle résolument stratégique de OAW se prête mal aux conflits de faible intensité qui ont marqué cette seconde moitié du XX^{e} siècle, le choix est donc assez réduit.

Du côté du système de combat, plusieurs paramètres ont fait l'objet d'une refonte complète : lutte antichars plus détaillée, guerre électronique qui influence la capacité de bombardement adverse, etc. Le rôle des QG a été renforcé tout comme celui des unités de guérilla, plus efficaces, capables de se dégager sans pertes et habiles à manœuvrer en terrain difficile. Les hélicoptères ont bien sûr fait l'objet d'un soin particulier, c'est en fait la seule nouvelle unité du jeu : ils apportent des bonus de reconnaissance et peuvent réaliser des héliportage d'unités d'infanterie, ce qui s'avère redoutables dans les scénarios se déroulant au Viêt-nam.

Les équipements et unités disponibles sont extrêmement complets et couvrent une période riche en évolution : la diversité des unités aériennes, pour un jeu essentiellement terrestre, est ainsi impresionnant. Seule critique, les équipements américains ou israéliens de dernière génération sont comme toujours largement sur-estimés, au détriment des dernier blindés européens par exemple...

Enfin, l'éditeur d'événements a été amélioré, tout d'abord avec l'apparition « *d'options de théâtre* » offrant au joueur plusieurs choix stratégiques cruciaux en cours de parties, et également avec l'ajout de nouveaux types d'événements : cessez-le-feu, changements d'objectifs, etc. Cet éditeur d'événements reste ainsi particulièrement riche et idéalement adapté à un jeu stratégique de cette ampleur.

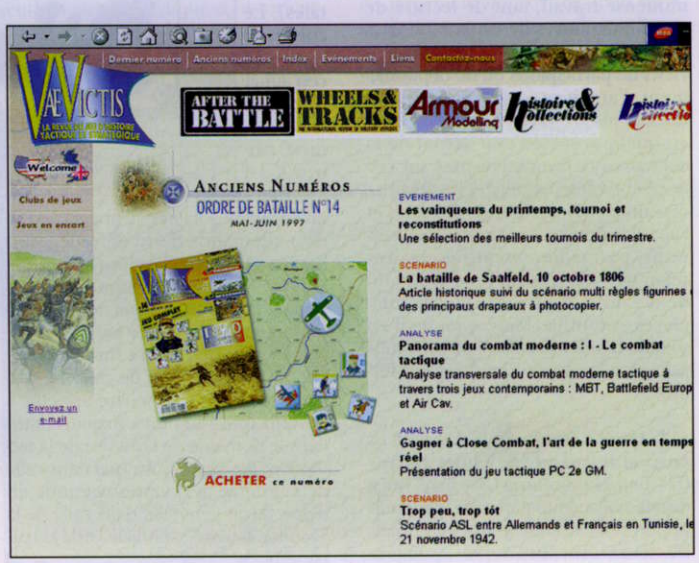
Operational Art of War II souffre encore de quelques petits problèmes d'équilibrage, ce qui n'est pas étonnant avec un jeu aussi complexe, mais des patchs – rituels chez Talosoft – viendront rapidement corriger cela et améliorer le système de jeu.

Bref, même si cette nouvelle version est sans surprise, elle se montre fidèle à l'originale et nous apporte de nouveaux théâtre d'opérations et de nouvelles stratégies dans un environnement contemporain. Un jeu d'histoire classique et extrêmement sophistiqué, dont les mécanismes de jeu mériteraient juste un peu plus de clarté et de lisibilité.

***The Operational Art of War II** : jeu en anglais édité par Talosoft. Version française prévue pour la rentrée. Configuration minimum : Pentium 90 avec 32 Mo de Ram. Sous Windows 95 ou 98.*

Pour nos lecteurs qui sont connectés à internet, visitez sans tarder notre nouveau site www.vaevictis.com ! Vous y trouverez les informations les plus récentes sur la vie des clubs et les manifestations, l'index complet des anciens numéros, les errata pour tous les jeux en encart de VaeVictis, des pages de liens pour « *surfer* » sur le jeu d'histoire... A la mi-août, le site vaevictis.com vient tout juste d'être mise en ligne, il n'est donc encore 100 % complet mais il ne cessera de s'enrichir au fil des semaines !

Syriens et Israéliens se font face sur les hauteurs du Golan en 1973. Le territoire libanais est interdit au combattants.



CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

LE SPECIALISTE DE L'IMPORT U.S. ET DE L'OCCASION

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS !
TÉL. 01 42 92 05 30 - CONTACT : ÉRIC

CYBERVISION RACHETE TOUS VOS WARGAMES SUR CD-ROM DANS SES DEUX BOUTIQUES :

37 rue de Lappe
75011 PARIS
M° BASTILLE
Ouvert de 10H à 19H
sans interruption

Photos et prix non contractuels

11 rue du 4 Septembre
75002 PARIS
M° 4 Septembre
Ouvert de 10H à 19H
sans interruption

AUTRES WARGAMES DISPONIBLES : NOUS TELEPHONER !

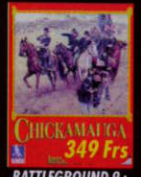
OPERATIONAL ART OF WAR VO

STEEL PANTHERS 2 VO

OPERATIONAL ART OF WAR + ADD-ON VO (JEU : VO ou VF 369 F - ADD-ON : 199 F)

FIGHTING STEEL VF

FLEET COMMAND VF



BATTLEGROUND 9 : CHICKAMAUGA VF

OVER THE REICH + ACHTUNG SPTIFIRE VF

STALINGRAD + COEUR DU DEBARQUEMENT VF

MAN OF WAR + WOODEN SHIP VO

PACK GREAT BATTLES OF CAESAR, ALEXANDER ET HANNIBAL VO

CLOSE COMBAT 3 NF

NORD CONTRE SUD VO ou VF

Autres titres disponibles :
PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 1 VO : 499 F
PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 2 VO : 499 F
Pack SSI Steel P. 2 + Allied General + Panzer Com. VO : 299 F
Pack Operational Art of War + Eastern Front VO : 399 F
Semper FI VO : 249 F

Panzer Commader VO : 149 F
Allied General VO : 149 F
The Civil War Collector's Edition VO : 149 F
Panzer General 2 VO : 249 F
101st Airbone VO ou VF : 299 F
Battleground 8 : Prelude to Waterloo VO : 149 F

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET REGLEZ PAR C.B. AU
01 43 14 04 49 de 10h à 19h

BATTLE OF BRITAIN VF

EAST FRONT 2 VO

FANTASY GENERAL VO

PEOPLE'S GENERAL VO

Bon de commande à renvoyer à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
1 jeu acheté : ☐ Pacific General ou ☐ Panzer Commander OFFERT (~~149 Frs~~) CADEAU
☒ COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) ..... + 45 Frs
VAE VICTIS TOTAL .....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp. __/__ Signature :

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES CELTES — Old Glory 25 mm

LES GAULOIS — Old Glory 15 mm

Dans deux échelles différentes, Old Glory nous propose de redoutables guerriers qui pourront convenir pour toutes les nations celtes et en particulier nos ancêtres les Gaulois.

Peinture Christophe Caillaud

LES ROMAINS — Quality Cast 20 mm

L'empereur entouré de son état-major composé d'un général, d'un légat et d'un centurion.

Peinture Christophe Caillaud

LES CHINOIS — Essex 15 mm

Les armées chinoises peuvent êtres de redoutables adversaires sur les tables de jeu. Elles alignent généralement des chariots de combat comme celui de la Dynastie Chou présenté ici et de l'infanterie lourde (voir pub. Descartes).

Peinture Christophe Caillaud

LES ASSYRIENS — Wargames Foundry 25 mm

La nouvelle gamme d'Assyriens de Wargames Foundry nous promet de pouvoir aligner bientôt une des armées les plus colorées et les plus redoutables de l'Antiquité.

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix
Imex – Hät – Atlantic – etc.
* Starlux – Britains *

Etains du Prince, Etains du Graal...

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

GAUTHEY MINIATURES
264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL
Tél / Fax : 01.64.38.55.70
EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

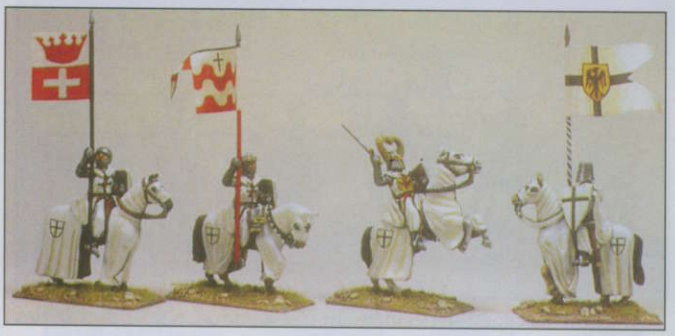
Catalogue disponible sur simple demande

Exécution de travaux de peinture sur toutes figurines à toutes échelles
Travail soigné de qualité constante
Plus de 200 références de décors en résine et en staturoc
6 mm, 15 mm, 20 mm, 30 mm
Habitations, murs et murets, ruines, bunkers, tranchées, barbelés, barricades, sacs de sable...

LES TEUTONIQUES — Old Glory 25 mm

Les armées teutoniques ont toujours exercé une certaine fascination sur les joueurs, ici des sergents d'arme et des arbalétriers.
Peinture Mathias Lechalier

LES TEUTONIQUES — Mirliton 25 mm



Après les piétons, voici de splendides chevaliers de l'ordre aux alentours de 1250.

LA RENAISSANCE — Mirliton 25 mm

Un magnifique Carrocio florentin à la bataille de Montaperti.

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Nouveautés 15 mm

Antique, Médiéval :

Boite cœur d'armée **340 F**

Boite 232 : Carthaginois : 40 cavaliers, 104piétons, 3 éléphants

Boite 233 : Romains polybe : 24 cavaliers, 160 piétons

1er Empire : Russie : Cosaques de la Garde

Coloniaux : Infanterie de marine, tirailleurs, africains

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Chinois CHOU - Essex 15 mm

NOUVEAUTÉS FIGURINES DIXON 25 mm

Lot n° 1 : Bandidos et paysans mexicains
3 peones variés et 10 bandidos ..... **117 F**

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

CHINOIS CHOU ET SHANG

Lot n° 2 : Assortiment des dernières nouveautés sorties dont 1 éléphant et son équipage, 1 char et son équipage et différents piétons variés.
(46 piétons + 1 char + 1 éléphant et leurs équipages) ..... **203 F**

ARMEES COMPLETES GUERRE DE 1870

Lot n° 3a : Français début de guerre ..... **360 F**
Lot n° 3b : Français fin de guerre ..... **360 F**
Lot n° 3c : Prussiens ..... **360 F**

ARMEES COMPLETES Ier EMPIRE

Lot n° 4a : Bavarois ..... **360 F**
Lot n° 4b : Polonais ..... **360 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n° 5 : CAMPAIGN 61 - MEGIDDO 1918 ..... **119 F**
Lot n° 6 : ORDER OF BATTLE 3 - QUEBEC 1759 ..... **149 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **117 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **203 F** = ... **F**
Lot N° 3a ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 3b ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 3c ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 4a ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 4b ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **149 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV SEPT / OCT 99

L'EMPIRE — Call to Armor 1/72

Cette nouvelle marque plastique nous propose de splendides cuirassiers français et de l'infanterie britannique période Espagne, ce qui nous change un peu de Waterloo, et permettra enfin de rejouer les batailles espagnoles. *Peinture Stéphane Brunet*

L'EMPIRE — AB figures 15 mm

Encore de splendides figurines de chez AB, ici de l'infanterie wut-tembourgeoise. *Peinture Claudes Corbières*

L'EMPIRE — Mirliton 25 mm

Mirliton, à la gamme décidément très étendue, nous propose des hussards russes de 1812.

LA FLIBUSTE — Dixon 25 mm

La gamme Dixon s'agrandit avec ces magnifiques figurines de Robert Bartholomey, Ann Boney, Vendredi (LE Vendredi), Mary Reed et Barbe noire. *Peinture Christophe Caillaud*

LA FLIBUSTE — Wargames Foundry 25 mm

Les frères de la côte sont à l'honneur, avec ici une nouvelle incarnation de Barbe noire et de deux autres sanguinaires pirates.

R
R E K
K

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
Tél. : 03.21.05.44.94 (7/7 jours)

FANTASSIN MINIATURAS

Nouveautés 15 mm. 1er Empire :
France : Marins de la Garde.
Espagne : Infanterie de Ligne 1808 et 1811, et des autres Régiments de Ligne et de Milice, artillerie, cavalerie.
Portugal : Infanterie de Ligne et «Caçadores», artillerie, cavalerie.
Catalogue et échantillons gratuits contre simple demande par courrier ou fax.
C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.87.42.35.89

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56
E-mail : champdemars@histofig.com – Site Web : http://www.histofig.com/champ_de_mars/
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut

– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Service de peinture de figurines 15, 20 et 25 mm

25 mm – Ier Empire

OLD GLORY
25 mm

- Empire Romain Ier s. :
cavalerie, baliste, catapulte, légionnaires IIe s.
- Bas Empire :
cavalerie lourde, baliste...
- Espagnols XVIe s. :
genitors, joueurs d'épée, piquiers, arbalétriers, arquebusiers, arbalétriers lansquenets
- Et aussi Sikhs, Hittites, Parthes

25 mm - Old Glory – Guerre civile anglaise

1/300 - Irregular - Europe 1914-18

Deux volumes (en anglais !)
sur les Jacobites 1745
1- Historique et scénarios (120 F)
2- Système de campagne et scénarios (120 F)
Old Glory / Command Decision (15 mm) cinq pochettes Afrikakorps ;
Quatre Rats du désert, Russes, Allemands, Anglais et Américains ;
Allemands 1940, Crusader AA, 20 mm Flak 38 ; Italiens cinq pochettes.

Battlefront (15 mm) infanterie britannique 44, divers matériels :
Ferdinand, Tigre II, Elefant.
Et aussi M18 Hellcat, chariots allemands et russes entre autres, troupes du génie (Américains, Allemands, Russes)

Irregular 1/300 :
160 références 1re Guerre Mondiale et des centaines d'autres,
toutes époques de l'Antiquité au XXe s. (y compris Mexique, Ier Empire, XVIIIe s., etc.)
20 mm Guerre Civile espagnole (1936), 133 références (compatibles avec SHQ)
SHQ 20 mm :
GW38t, canon de 170, cosaques à pied, jeeps paras...
Front Rank 25 mm (XVe s.) :
Quatre pochettes de personnalités, piquiers (9 réf.), arbalétriers (9 réf.), arquebusiers, canons...
Qualiticast 20 mm :
Antiquité romaine etc.
Old Glory :
le début d'une grosse série antique en 15 mm (seule la Guerre des Gaules est disponible actuellement).

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars). **Réduction pour fidélité : 5% à 2 000 F et 10% après !**

Redoubt nous propose une superbe gamme consacrée à la Guerre de Sécession, avec entre autre ces zouaves du 5th NewYork de l'armée du Potomac, ces troupes sudistes et nordistes ainsi que ce magnifique train à l'échelle.
Peinture des zouaves François Blanzat

LANGTON MINIATURES
Inc STARFORT MODELS

MODELES NAVALS	REGLES DE JEU	MLES. TERRESTRES
I[er] Empire	Signal Close Action	10 mm G. de Sécession
Antiquité	Clear for Action	Figurines, bâtiments,
Guerre de Sécession	Naumachiae	fortif. & drapeaux
Ntés : Anglo-hollandais	Smoke on the Water	15 mm Travaux de siège

Anglo-hollandais 1/1200 : Nous présentons notre nouvelle série de modèles navals superbement gravés avec des détails exceptionnels, complets avec voiles photodécoupe
Montage, peinture & accastillage des modèles navals du I[er] Empire : Brochure avec des illustrations couleurs, instructions pas à pas Plans ainsi qu'une couverture couleur de qualité.
Guide pour le 1/1200, utilisable également pour d'autres échelles.
Tarif : £ 10.00 (plus frais de port)
Naval I[er] Empire 1/1200 : nouveaux modèles dont la frégate américaine *Essex*, ainsi que des nouveaux pavillons de signalisation
Guerre de Sécession 1/1200 : nouveaux modèles incluant « 90 Day Gunboat » (classe 23 inches), Fort Pulaski (résine)
Nouveau ! Drapeaux en couleurs
10 mm Guerre de Sécession : nouveaux bâtiments dont le QG du Général Meade à Gettysburg et Dunker Church à la Bataille d'Antietam.
Il s'agit d'une édition spéciale de figurines
Pour plus d'informations envoyer une enveloppe timbrée (Grande Bretagne) ou deux titres de paiement international
Merci de bien vouloir préciser votre période

LANGTON MINIATURES
North Trendeal, Ladock, Cornwall TR2 4QQ, UK
Tél/Fax : (00.44) (0) 1726.882.805
E-mail : rod@rodlangton.com

Salons, Grande Bretagne :
Colours, Reading (sept.), Old Glory, Derby (Oct.), Warfare, Reading (Nov.)
Europe :
Crisis 99 le 30 octobre à Anvers

http://www.rodlangton.com

FIGURINES - ACCESSOIRES - PEINTURE

LE 13[e] DRAGON
45, rue Servan - 75011 PARIS
(Métro Saint Maur)
Tél./Fax : 01. 43. 57. 49. 45

MITHRIL - FENRYLL
Toutes les collections disponibles - PROMO 10 % en février

PRINCE AUGUST
Tous les moules en 25 mm
Les jeux d'échecs.
Les moules en 54 mm

PRINCE AUGUST PEINTURE
Toute la gamme disponible
Les supers or et argent

LE DECOR
Les socles :
ANDREA, AMATI, ELISENA
Les produits
WOODLAND SCENICS
(eau, flocage, herbes etc...)

EVERGREEN
Tous les profilés à 25 F
Toute la gamme disponible

LES COLLES
ZAP (lentes et rapides)
Les mastics MILLIPUT

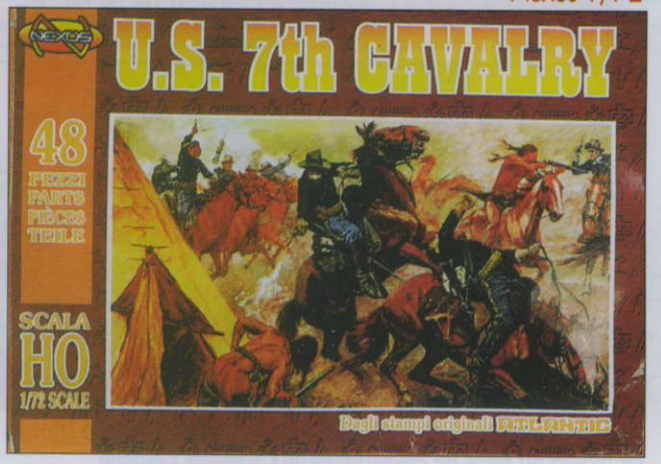
LES PINCEAUX PRINCE AUGUST, RAPHAEL, W & N
Du 10/0 au 6 et les brosses
Les vernis, apprêts, mascol etc.

VPC - Port 30 F + 10 F Colissimo
Gratuit à partir de 1 000 F
Magasin ouvert du Lundi au Samedi de 10h30 à 13h et de 14h à 18h45
Fermé le mercredi

Ces figurines font partie de la série des « chroniques Alkothiana », du monde de Mithril. cette série comprend en sus du minotaure et des « polensky » présentés, des titans, amazones et centaures, ainsi que de nombreuses créations.

L'OUEST SAUVAGE

Nexus 1/72



Nexus continue sa politique de réédition des anciennes figurines Atlantic, bien connues de nombre de nos lecteurs et nous propose ici les Apaches de Géronimo ainsi que le fameux 7th Cavalry du non moins célèbre général Custer.

Fenryll

FIGURINES FANTASTIQUES

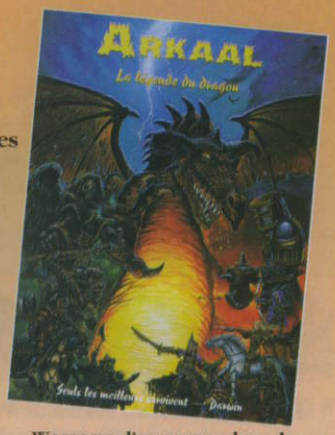
Distribué par HEXAGONAL en boutiques de jeux de rôles

Documentation et tarif contre 20 F en timbres

FA33 - *Elfettes tueuses de géant (25 mm)*

FM33 - *Pépé et Mémé Trolls (25 mm)*

FA31 - *Les Highlanders (25 mm)*



Wargame d'escarmouches, de batailles et de gestion de villages pour figurines 25 mm

Manuel contenant : la règle de jeu, la description des races, les gabarits de sorts, les feuilles de bataille...

Présent au Monde du jeu les 15, 16 et 17 octobre 1999

PP07 - *L'Orc (200 mm)*

BUS07 - *Tête de sorcière (haut 65 mm)*

FM37 - *Les Demis-Orcs (25 mm)*

FM38 - *Les Hommes Rats (25 mm)*

BUS11 - *Tête de Troll (haut 65 mm)*

FENRYLL – 22, rue Raspail – 93100 Montreuil – Tel : 01.48.58.80.43 – Fax : 01.48.58.10.29

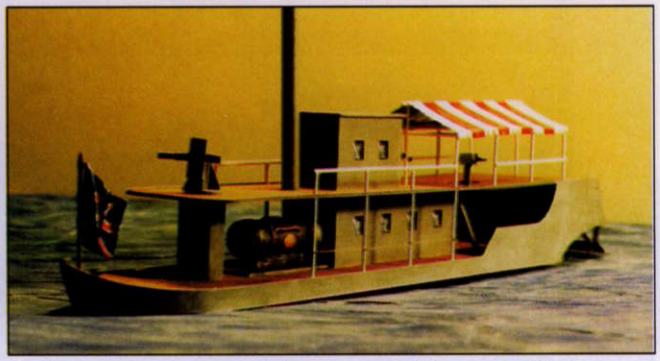
FRANÇAIS COLONIAUX — Old Glory 25 mm

Pour rejouer les engagements coloniaux français, Old Glory propose enfin des marins période révolte des Boxer (55 jours de Pékin) et des troupes de marine période Tonkin. *VaeVictis* espère vous offrir bientôt des règles pour pouvoir utiliser ces figurines.
Peinture François Blanzat

BRITANNIQUES — Old Glory 25 mm

Dans la même veine que précédemment, voici des Royal Marines britanniques au siège de Pékin. *Peinture Christophe Caillaud*

STEAMER — Féodal 15 mm



Ce magnifique steamer britannique de l'époque de Kitchener en vrai 15mm fait 30 cm de long. *Peinture Féodal*

DARKEST AFRIKA — Wargames Foundry 25 mm

La gamme Darkest Afrika de Wargames Foundry ne cesse de s'agrandir. Ici un chef Pygmée accompagné de son épouse et toute une troupe d'archers proposés dans de nombreuses poses.

NOUVEAUTE

Figurines 15 mm de qualité pour jeux de guerre et collection
***LO HOBBI.T. STUDIO* - Loc. Piano San Giovanni, 11**
59023 Mercatale di Vernio (PO) - Fax 39 574 957291 (ITALIE)
Aujourd'hui disponible la première série :
La BATAILLE D'HASTINGS - 1066 - 276 références
Figurines sculptées par : Cosimo Auricchio
Recherche historique par : Sandro Matteoni
Envoyer 3 coupons de réponse internationale pour recevoir notre catalogue illustré.

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELETTRA MODEL
DI PAOLO PANNITTERI
Figurines en 25 mm pour le collectionneur et le joueur.
Notre catalogue comprend : Carthaginois, Romains, Lybiens médiévaux.
Catalogue gratuit contre coupon international.
Elettra Model - Via Zanatta, 17 - 44100 Ferrara - Italie
Tél. : (00.390) 532. 75. 60. 53 Fax : (00.390) 532. 20. 26. 82

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

TROUPES COLONIALES ITALIENNE — ItalWars 20 mm

ItalWars nous propose des troupes coloniales de l'époque de l'invasion de l'Ethiopie (1935 -1941) : chemises noires et Ascaris d'Erythrée et Dubat. *Peinture Carlo di Felice*

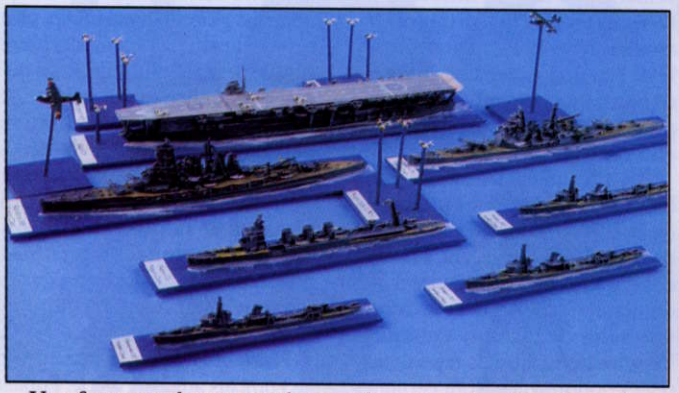
GUERRE D'ESPAGNE — FAA 25 mm

des légionnaires du Tercio en 1936, ces combattants d'élite de l'armée d'Afrique avaient pour devise « viva la muerte ».
Peinture Christophe Caillaud.

2e GM — BattleFront 15 mm

Ce Carro Armato L6/40 a été mis en service dès 1941 et a même connu les rigueurs du front de l'est. *Peinture Stéphane Langlois*

NAVAL — GHQ 1/3000



Une force navale au complet avec le porte-avion *Kaga*, le croiseur lourd de la classe Kongo *Kirichima* et le croiseur *Nagara*.
Peinture Noë

LE GUIDE DES SPECIALISTES

Italwars

figurines, véhicules, planches uniformes
25 mm : coloniaux - 20 mm : Grande Guerre front italien - Campagne d'Ethiopie 1935 - 2GM
Nouveautés 20 mm : ascaris, chemises noires, bersaglieri, infanterie coloniale
Parachutistes de la « Folgore », tanks italiens, planches couleur uniformes italiennes
Liste contre coupon international
Pier Paolo Triglia
Via Patrizio Gennari 81 - 00156 Rome - Italie – Tél. : (00.39) 06.86.894.814
E-mail : italwars@iol.it
Site internet : http://www.geocities.com/TimesSquare/Corridor/3588/ITALWARS.htm

AVARICUM GAMES
Ouverture mi-septembre à Bourges
Jeux de rôle - Jeux de simulation - Jeux de cartes à collectionner
Jeux de plateau - Figurines heroic-fantasy, historique et science fiction.
8, RUE BOURBONNOUX 18000 BOURGES

ÇA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines
trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

ELLERBURN ARMIES HINCHLIFFE 25mm Figurines & Équipements
***Visitez notre site web* : www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com.** Nouvelles séries de drapeaux (25mm, 20 mm & 15mm) : 52 planches Ier Empire. Tous les drapeaux contiennent les décorations des régiments – Renaissance (lansquenets & Suisses). Guerre d'Indépendance américaine, Guerre des Roses, Bourguignons, Guerres italiennes (Montaperti). Prix de la planche : 25&20mm : £ 4.00 - 15mm : £ 3.00 – HINCHLIFFE 25mm Figurines & équipements Ier Empire, Guerre de Sept ans, Guerre de Trente ans, Guerre d'Indépendance Américaine, Personnalités, Guerre de Sécession, Moyen-âge, Renaissance, Guerres Coloniales britanniques, équipements, Antiquité, équipements de siège et pièces d'artillerie toutes périodes. Nouvelle série d'équipements fantastiques.
Catalogue : £ 1.50 – Prix : Inf. & Cav. : £0.55, chevaux : £ 0.60 canons à partir de £ 2.70, samouraï £1.00
Personnalités : £ 1.50, catalogue complet : £ 1.50
***Frais de port :** nous ne taxons que ce que vous expédions ! Europe : + 30%.*
Aucun remboursement n'est effectué : un avoir vous sera délivré - Cartes de crédit acceptées
Tél : (00.44) 1751.474.248. Fax : (00.44) 1751.477.298
Courrier : ELLERBURN ARMIES, Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7SD

FEODAL
112, rue des Déportés
44230 St Sébastien S/ Loire
Tél. / Fax : 02. 51. 79. 04. 99.
Conception et fabrication de décors 15, 20 et 25 mm
Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 90 mm (devis gratuit)
NOUVEAU : Gamme 1/300
De la haute antiquité à nos jours : Tentes, camps, navires, fortifications et machines de guerre (en 15 mm, normés DBM). Bâtiments entiers ou ruinés. Décors spéciaux pour escarmouches ouvrables.
Catalogue illustré noir & blanc contre 4 timbres.

EXO KIT
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.39.85.01.91.
Leader VPC modèles & figurines 20 mm Catalogue 10,00 F
NOUVEAU ! ! ! Ouverture d'un point d'Exposition et de Vente au 10 rue Chauvart 95500 GONESSE
Promotion d'inauguration 10 % sur tout le stock jusqu'au 18 septembre
Heures d'ouverture : semaine 14h-18h, samedi 11h-17h
Un plan avec accès possibles sur simple demande téléphonique
Nous serons aussi présents au 5e Triomphe de l'Ile de France à Clichy, gymnase Racine 94 bd Gal Leclerc, les 25-26 septembre et au MONDE DU JEU à Pantin au CIA rue Honoré d'Estienne d'Orves les 15-16-17 octobre prochains

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

DEUX nouveautés d'outre-atlantique ce mois-ci : l'une pour simuler les combats de la révolution américaine, l'autre pour ceux du XIX^e siècle.

Jean-Philippe IMBACH

Patriots & Loyalists se présente sous la forme d'un agréable livret d'une quarantaine de pages. Le contenu, en noir et blanc, est très bien présenté et la règle se lit sans difficulté, les mécanismes sont simples et faciles à assimiler. Bien que l'objet principal soit la reconstitution des affrontements de la révolution américaine, il existe aussi un lot de règles optionnelles pour la conquête du Canada par les Anglais. Le système est prévu pour du 25 mm, et, en option, pour du 15. Les figurines sont soclées par éléments – de 2,5 centimètres de front en 15 – regroupant trois fantassins, deux cavaliers ou une pièce d'artillerie.

La première chose qui surprend est l'absence d'échelle à proprement parlé. Si un fantassin représente de 15 à 30 combattants réels et un cavalier de 15 à 20, par contre, il n'y a ni échelle de terrain, ni échelle de temps, ce qui gêne toujours pour une règle censée simuler des batailles réelles. La table d'organisation, qui précise la composition des unités, est assez surprenante. Les bataillons français sont donnés avec un effectif double de ceux britanniques (?). Et les mercenaires allemands utilisés par les Anglais ont des effectifs similaires à ceux des « habits rouges », alors que leur taux de désertion est très élevé.

La portée des armes, en 15 mm, est de 45 cm pour les fusils, 60 pour ceux rayés et 80 pour l'artillerie, ce qui laisse bien peu de place sur la table de jeu (d'un mètre vingt de large) pour la manœuvre des unités. De plus, les lignes d'infanterie ne bougent en moyenne que d'une quinzaine de centimètres par tour (et encore en terrain clair). Le feu est donc omniprésent et il est difficile d'y échapper. N'hésitez pas à mettre du terrain pour obstruer les lignes de vue.

La séquence de jeu est classique : le joueur en phase détermine aléatoirement le nombre d'actions de ses troupes (de deux à quatre), puis les active. Le joueur non en phase peut contre-charger ou faire des tirs d'opportunité. Les troupes sont classées en six catégories, de A pour les meilleures à F pour les pires. Les mécanismes de changement de formation, de tirs et de combats sont basés sur ce niveau. J'aurais préféré que l'aptitude aux changements de formation et ce niveau soient dissociés, ce qui aurait permis une classification plus fine, pour simuler par exemple les mercenaires allemands, bons à la manœuvre, mais fort peu motivés.

Les tirs, les mêlées et les chances de réaction ou de ralliement se résolvent avec des pourcentages. Le mécanisme des mêlées me laisse perplexe. Le joueur dispose de dix cartes : cinq avec « Résolution de mêlée », deux avec « Tir du défenseur », une avec « Tir de l'attaquant », une avec « Test de moral de l'attaquant » et une dernière avec « Test de moral du défenseur ». Ces cartes sont mélangées, tirées une à une aléatoirement et immédiatement prises en compte, jusqu'à ce qu'une de résolution de mêlée apparaisse. Une mêlée peut donc se résoudre sans que le défenseur n'ait tiré un seul coup de feu !

Une particularité bien vue est le bonus qu'apportent les officiers : le joueur choisit la valeur de ce bonus, de 1 à 20 ou 30 %, suivant les cas, et cet officier teste ensuite s'il est blessé ou tué..., en fonction du bonus précédent. Plus l'officier a apporté de bonus, plus il s'est exposé... et plus il a de chance d'en payer les conséquences. Par contre, il manque une réelle phase de commandement et les troupes sont trop facilement contrôlables.

Quand un joueur achète une règle pour une période précise, il espère bien y trouver un peu de « chrome » bien à même de rendre les spécificités de sa période de prédilection. En ce sens, *Patriots & Loyalists* est un échec. Le souffle de l'épopée des « Insurgents » est peu rendu. En fait, en ajoutant des caractéristiques pour des armées « continentales », *Patriots & Loyalists* peut fonctionner pour tous engagements de la guerre « en dentelles ».

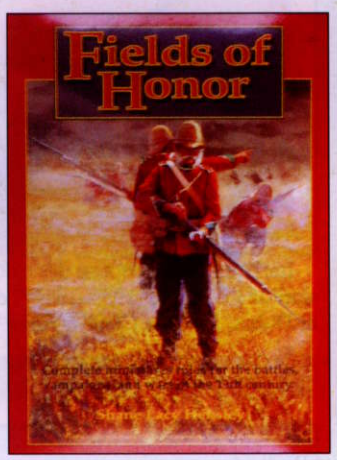
Patriots & Loyalists, règle pour le combat lors de la révolution américaine. Publiée en anglais par Scott Holder. Prix indicatif : 120 F.

FIELDS OF HONOR

Cette règle américaine présente en cent vingt pages claires et aérées une approche originale du combat au XIX^e siècle. La particularité de *Fields of Honor* se résume en deux concepts : toutes les guerres du XIX^e, toutes les échelles. En effet, s'il est commun de trouver des règles assez « généralistes » qui abordent tous les conflits d'une large période, en revanche il est beaucoup plus rare de disposer d'un système adapté à plusieurs échelles de combat. De fait, *Fields of Honor* comporte pas moins de cinq niveaux de jeu : à la section, à la compagnie, au bataillon, au régiment et à la brigade.

Une figurine représente donc un seul combattant réel pour le premier cran, à 132 pour le dernier. De même, un pouce sur la table équivaut à environ deux mètres, toujours « à la section », jusqu'à 120 mètres, pour le niveau « à la brigade ». Et enfin un tour représente de quelques minutes à plus d'une demi-heure. Les figurines sont soclées par élément d'un pouce de large, de trois fantassins ou deux cavaliers. Leur valeur de moral, leur aptitude au tir et au corps à corps varient toutes les trois de A à E (toujours du meilleur au moins bon). Il est ainsi très facile d'adapter l'échelle de jeu à l'affrontement que le joueur désire simuler : de l'escarmouche entre la cavalerie US et les Sioux au clash titanesque de la guerre de 1870. Les mécanismes de jeu sont simples et sont les mêmes quelle que soit l'échelle de jeu. La séquence comprend les charges, les autres mouvements, les tirs, les mêlées et les tests de moral. Les distances de mouvement sont fonction de l'échelle de jeu et il existe une différence entre mouvement « tactique », près de l'ennemi, et « stratégique », en retrait de la ligne de bataille.

Pour les mécanismes de combat, tout est basé sur l'utilisation de dés à six faces. Le système est original, simple et élégant. Les tests de moral se résolvent quant à eux de manière classique avec 2d6 et une série de facteurs tactiques. Vous trouverez aussi de nombreuses règles optionnelles, dont certaines très amusantes, comme celle sur les aptitudes des officiers. Vous aurez le choix entre dix-sept caractéristiques différentes, comme



« Brave », « Prudent » ou, plus originales, « Imprévisible », « Forte tête », etc. Toutes ces caractéristiques ont plus ou moins d'influence sur différents mécanismes de jeu. Vous trouverez aussi, en option, une table des « calamités » et une de la « fortune », utilisées pour les échecs ou succès critiques au test de moral. Ces tables ajoutent du piment au jeu avec une série d'événements positifs ou négatifs, comme des paniques, des renforts imprévus, etc.

Quelques points noirs tout de même. Les règles de commandement sont archaïques, les ordres sont écrits sur un bout de papier et transmis par figurines de messagers. Il existe cinq zones pour la portée des armes, dont les deux dernières – la longue et l'extrême – sont vraiment très longues et vraiment extrêmes. Comme un joueur n'a pas les mêmes soucis d'économie qu'un général, il est préférable de restreindre ou interdire l'utilisation du feu à ces distances. Enfin, les nombreuses listes d'armées incluses dans le livret sont assez schématiques et il ne faut pas hésiter à les reprendre en fonction de ses connaissances.

En conclusion, *Fields of Honor* est une bonne surprise, qui mérite d'être testée en détail. Le système est globalement simple, plein de mécanismes pertinents. Bien sûr, cette règle n'est pas aussi précise et détaillée que d'autres spécialisées sur un conflit particulier, comme la guerre de Sécession, 1870 ou la guerre contre les Zoulous. Néanmoins, son universalité et sa polyvalence sont des atouts non négligeables, d'autant plus si le temps vous manque pour assimiler moultes règles sur cette période. ❑

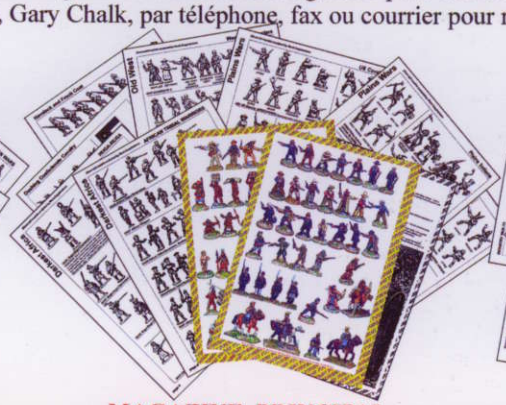
Fields of Honor, règle pour tous les combats aux XIX^e siècle. Publiée en anglais par Pinnacle. Prix indicatif : 150 F.

Remerciements à Jean-Christophe Prudhon.

FOUNDRY

Le plus grand fabricant mondial de figurines 28mm de haute gamme pour collection, modélisme, et jeu d'histoire.
Contactez notre agent, Gary Chalk, par téléphone, fax ou courrier pour recevoir nos magazines.

MAGAZINE ANTIQUITE, MOYEN AGE & AGES SOMBRES



MAGAZINE PRINCIPAL :
(Toutes nos gammes de best-sellers)

MAGAZINE NAPOLEONIEN

Pour le prix de 65.00 Fr vous aurez un magazine avec deux échantillons gratuits. Vous recevrez aussi un coupon que vous pourrez échanger contre un paquet de nos figurines. Malheureusement, les promotions concernant les magazines gratuits sont terminées !

1. ANTIQUITE, MOYEN AGE & AGES SOMBRES : ASSYRIENS, Ere Biblique (Egyptiens, Hittites, Peuples de la Mer, Libyens, etc.), Age de bronze, Perses, Grecs, Romains républicains, Gaulois, Carthaginois, Pictes, Rome début de l'Empire, Romains Bas Empire, "Arthuriens", Saxons/Guerriers germaniques, Francs, Anciens Bretons, Sarmates, Vikings, Normands & Saxons, Médiéval 1200-1300, Guerre de cent ans 1330-1360, Guerre des Roses/Burguignons 1455-1487. *(illustré entièrement par des photograhies)*

2. MAGAZINE PRINCIPAL : (Toutes nos gammes de best-sellers) : Darkest Africa-époque coloniale, Far West, Indiens des Plaines, Guerre de Sécession 1861-65, Rome-début d'Empire, Cosaques, Pirates. *(illustré entièrement par des photograhies)*

3. MAGAZINE NAPOLEONIEN : Français, Bavarois, Anglais, Autrichiens, Prussiens. *(illustré entièrement par des photograhies)*

4. 16° et 17° SIECLES : Guerre Civile anglaise, Guerre de trente ans, 16° siècle Elizabethan, Polonais, Indiens-Américains, Samouraï, Pirates, Renaissance.

5. 18° et 19° SIECLES : Français-début Premier Empire, Civils, Prussiens, Autrichiens, Guerre de sept ans, Armées européenes 1670-1720, Crimée, Guerre Franco-Prussienne, Première guerre mondiale, Maximilien en Mexique, Guerre des Boers, Mutinerie indienne, Guerre des Sikhs, Frontière Indienne, Chine, Guerre zouloue.

EN TOUT, NOUS AVONS PLUS DE 10000 FIGURINES DIFFERENTES !

http: //www. icenter. net/~gisby/

THE FOUNDRY, La Jossinière, St. Martin Le Bouillant, 50800 Villedieu-Les-Poêles
Tél/Fax 02 33 61 93 52 (de 9h00 à 12h00 - 14h00 à 19h00, Lundi - Vendredi) N B. Nous acceptons des commandes en français ou anglais.

DARKEST AFRICA

FIGURINES PEINTES PAR : Jim Bowen, Steve Dyer, Steve Dean & Kevin Dallimore. Tirées des collections de John Treadaway, Kevin Dallimore, Mavic Chen & Bryan Ansell

"Gentleman Jim" Maguire — Malto Cortese

PIRATES!

Zachariah Brackett — Agge Jacobsen — Blackwater Bowden — Sniffer Belmont — Bartholomew Roberts — Octavia Hannery

L'EMPIRE

ASSYRIENS

Figurines représentées 20% plus grandes que taille réelle

Ces figurines contiennent du plomb : elles sont déconseillées aux enfants

RCS GRANVILLE AC 409 142 411

VINCI®

APOGÉE ET DÉCLIN DES CIVILISATIONS

UN JEU DE PHILIPPE KEYAERTS

CONCOURS INTERNATIONAL - 19e - DE CRÉATEURS DE JEUX DE SOCIÉTÉ - SIM d'or

SIMPLE ET CONVIVIAL, COURONNÉ PAR LE SIM D'OR DU CONCOURS DES CRÉATEURS DE BOULOGNE-BILLANCOURT 1999, VINCI À ÉTÉ RECONNU COMME LE JEU LE PLUS NOVATEUR ET LE PLUS ORIGINAL DE SA GÉNÉRATION.

PRENEZ EN MAIN LES DESTINÉES D'UNE CIVILISATION NAISSANTE ET BÂTISSEZ UN EMPIRE

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le Jeu VINCI. Ci-joint mon règlement de 190 F (franco de port)
à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville .....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés,
vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

HQ 1st Bde 0 3
HQ 2nd Bde 0 3
HQ 3rd Bde 0 3
A/1/5 3 4
B/1/5 3 4
C/1/5 3 4
D/1/5 4 5
A/2/5 3 4
B/2/5 3 4
C/2/5 3 4
D/2/5 4 5
A/1/7 3 4
B/1/7 3 4
C/1/7 3 4
D/1/7 4 5
A/2/7 2 3
B/2/7 2 3
C/2/7 2 3
D/2/7 3 4
A/1/8 3 4
B/1/8 3 4
C/1/8 3 4
D/1/8 4 5
A/2/8 4 4
B/2/8 4 4
C/2/8 4 4
D/2/8 5 5
A/1/12 3 4
B/1/12 3 4
C/1/12 3 4
D/1/12 4 5
A/2/12 4 4
B/2/12 4 4
C/2/12 4 4
D/2/12 5 5
CIDG PM 2 3
CIDG DC 2 3
B/2/17 8 2
A/2/19 8 2
B/2/19 8 2
C/2/19 8 2
A/1/21 8 2
B/1/21 8 2
C/1/21 8 2
D/1/21 8 2
A/1/77 8 2
A/2/20G 20
B/2/20G 20
1st TFS 20
2nd TFS 20
3rd TFS 20
7th BW 30
A/1/9 2 3
B/1/9 2 3
C/1/9 2 3
A/1/9T
B/1/9T
C/1/9T
A/1/9G 10
A/1/9 Obs.
A/227T
B/227T
C/227T
D/227T
A/228T
B/228T
C/228T
D/228T
A/229T
B/229T
C/229T
D /229T
B/1/9 Obs.
A/1/P 2 2
B/1/P 2 2
A/42 3 3
B/42 3 3
C/42 3 3
446 SF 1 2
EM ARVN 0 2
B/1/9G 10
C/1/9 Obs.
C/1/9G 10

A/32 /334 4 3
B/32 /334 4 3
C/32 /334 4 3
D/32 /334 5 3
A/32 /365 3 2
B/32 /365 3 2
C/32 /365 3 2
D/32 /365 4 2
A/32 /996 3 3
B/32 /996 3 3
C/32 /996 3 3
D/32 /996 4 3
A/33/1 4 2
B/33/1 4 2
C /33 /1 4 2
D/33 /1 5 3
A/33/2 4 3
B/33 /2 4 3
C/33/2 4 3
D/33 /2 5 2
A/33 /3 3 3
B/33 /3 3 3
C/33/3 3 3
D/33/3 4 3
A/66/7 3 2
B/66/7 3 2
C/66/7 3 2
D/66/7 4 2
A/66/8 4 4
B/66 /8 4 4
C/66/8 4 4
D/66 /8 5 4
A/66 /9 4 3
B/66 /9 4 3
C/66/9 4 3
D/66/9 5 3
EM 32e NVA 0 3
EM 33e NVA 0 3
EM 66e NVA 0 3
A /32 Art 4 1
B /32 Art 4 1
C /32 Art 4 1
A /33 Art 4 1
B /33 Art 4 1
C /33 Art 4 1
A /66 Art 4 1
B /66 Art 4 1
C /66 Art 4 1
A /20 Art 5 1
B /20 Art 5 1
C /20 Art 5 1
A/ H15 2 3
B/ H15 2 3
C/ H15 2 3
D/H15 3 3

PIONS DOUBLE FACE

HD/AD 0 1
DEF +2
USA
N.V
RIPOSTE

PIONS SIMPLE FACE

© Vdevictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Christophe Camilotte. Vifs remerciements à Gil Bourdeaux.

PIONS DOUBLE FACE

B/32 /365 — 2 1
A/32 /365 — 2 1
D/32 /334 — 3 2
C/32 /334 — 2 2
B/32 /334 — 2 2
A/32 /334 — 2 2

D/32 /996 — 2 2
C/32 /996 — 2 2
B/32 /996 — 2 2
A/32 /996 — 2 2
D/32 /365 — 2 1
C/32 /365 — 2 1

B/33 /2 — 2 2
A/33/2 — 2 2
D/33 /1 — 3 2
C /33 /1 — 2 1
B/33/1 — 2 1
A/33/1 — 2 1

D/33/3 — 2 2
C/33/3 — 2 2
B/33 /3 — 2 2
A/33 /3 — 2 2
D/33 /2 — 3 2
C/33/2 — 2 2

B/66 /8 — 2 2
A/66/8 — 2 2
D/66/7 — 2 1
C/66/7 — 2 1
B/66/7 — 2 1
A/66/7 — 2 1

D/66/9 — 3 2
C/66/9 — 2 2
B/66 /9 — 2 2
A/66 /9 — 2 2
D/66 /8 — 3 2
C/66/8 — 2 2

B /32 Art — 2 1
A /32 Art — 2 1
EM 66e NVA — 0 2
EM 33e NVA — 0 2
EM 32e NVA — 0 2

B /66 Art — 2 1
A /66 Art — 2 1
C /33 Art — 2 1
B /33 Art — 2 1
A /33 Art — 2 1
C /32 Art — 2 1

B/ H15 — 1 2
A/ H15 — 1 2
C /20 Art — 3 1
B /20 Art — 3 1
A /20 Art — 3 1
C /66 Art — 2 1

A
B
C
D
D/H15 — 2 2
C/ H15 — 1 2
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

C/1/5 — 2 2
B/1/5 — 2 2
A/1/5 — 2 2
HQ3rd Bde — 0 2
HQ 2nd Bde — 0 2
HQ 1st Bde — 0 2

A/1/7 — 2 2
D/2/5 — 2 3
C/2/5 — 2 2
B/2/5 — 2 2
A/2/5 — 2 2
D/1/5 — 2 3

C/2/7 — 1 2
B/2/7 — 1 2
A/2/7 — 1 2
D/1/7 — 2 3
C/1/7 — 2 2
B/1/7 — 2 2

A/2/8 — 2 2
D/1/8 — 2 3
C/1/8 — 2 2
B/1/8 — 2 2
A/1/8 — 2 2
D/2/7 — 2 2

C/1/12 — 2 2
B/1/12 — 2 2
A/1/12 — 2 2
D/2/8 — 3 3
C/2/8 — 2 2
B/2/8 — 2 2

CIDG PM — 1 2
D/2/12 — 3 3
C/2/12 — 2 2
B/2/12 — 2 2
A/2/12 — 2 2
D/1/12 — 2 3

A/1/21 — 4 1
C/2/19 — 4 1
B/2/19 — 4 1
A/2/19 — 4 1
B/2/17 — 4 1
CIDG DC — 1 2

B/2/20G — ACTIVE
A/2/20G — ACTIVE
A/1/77 — 4 1
D/1/21 — 4 1
C/1/21 — 4 1
B/1/21 — 4 1

B/1/9 — 1 2
A/1/9 — 1 2
7th BW — ACTIVE
3rd TFS — ACTIVE
2nd TFS — ACTIVE
1st TFS — ACTIVE

A/1/9 Obs. — ACTIVE
A/1/9G — ACTIVE
C/1/9T — ACTIVE
B/1/9T — ACTIVE
A/1/9T — ACTIVE
C/1/9 — 1 2

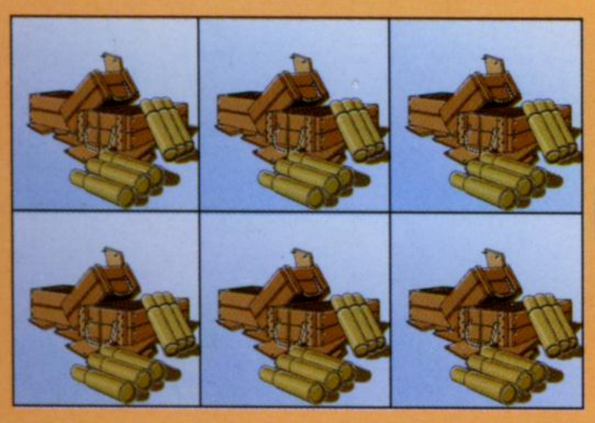
B/228T — ACTIVE
A/228T — ACTIVE
D/227T — ACTIVE
C/227T — ACTIVE
B/227T — ACTIVE
A/227T — ACTIVE

D /229T — ACTIVE
C/229T — ACTIVE
B/229T — ACTIVE
A/229T — ACTIVE
D/228T — ACTIVE
C/228T — ACTIVE

C/42 — 2 2
B/42 — 2 2
A/42 — 2 2
B/1/P — 1 1
A/1/P — 1 1
B/1/9 Obs. — ACTIVE

C/1/9G — ACTIVE
C/1/9Obs — ACTIVE
B/1/9G — ACTIVE
EM ARVN — 0 1
446 SF — 0 1

PIONS SIMPLE FACE



PIONS WAR GALLEY

FATIGUE -2

FIRST CAV 1965
THE VALLEY OF IA DRANG

A game by Franck Yegicheyan
Translated by Charles Vasey

1 General Rules

1.1 Terrain

The map is divided into zones (one centimetre is equal to a kilometre on the ground). Each zone is adjacent to several other zones. Movement is permitted between adjacent zones (except where the zones are separated by a river…).

1.2 Game scale

Each game turn covers two days of action.

1.3 Glossary of terms

NVA = North Vietnamese Army
US = American units
ARVN = South Vietnamese Army
LZ = landing zone for helicopters
S&S = The American flag used to indicate zones taken by the American player
Force = a counter representing between zero (a decoy) and 6 NVA units.
ZA = Activated zone
ZOP = Main Objective Zone
ZAP = a blow to the head with a brick
TFS = Tactical Fighter Squadron
7BW = 7th Bomber Wing – B52s
G (Gunship) = Huey Cobra combat helicopters
T = UH-1 transport helicopters
CIDG = Civilian defence forces formed by the Green Berets
Obs = Observation helicopters.

1.4 Random Tests

If a paragraph requires a random test the following should be done:
If there is a choice between two counters: 1-3 1st counter, 4-6 2nd counter
If there is a choice between three counters: 1-2 1st counter, 3-4 2nd counter, 5-6 3rd counter
If there is a choice between four counters: 1-2 1st counter, 3 2nd counter, 4-5 3rd counter, and 6 4th counter.

UNITS AND ORGANISATION

The counter sheet has the units of the two sides and any necessary markers.

2.1 Units

Each counter in **First Cav 1965** represents on of the following;

- A headquarters (EM) for command units;
- A company for infantry units;
- A company of helicopters for airmobile units;
- A company of armoured vehicles for mechanised units;
- A group of observation helicopters;
- A squadron of tactical fighters or strategic bombers;

- A battery for the artillery units

2.2 Reduced units
All infantry and artillery units have 2 levels of effectiveness (or two combat steps):
Front of the counter: undamaged unit
Back of the counter: reduced unit.

2.3 Headquarter units (EM)
Each side has a number of EM units that give advantages to units under their direct command.

2.4 Destruction of an EM
- An EM can only be targeted if it is in a contested zone with no friendly unit.
- A NVA EM alone in a zone cannot be attacked by US aviation.
- A destroyed EM loses the advantages it can pass to other units under its command.
- An EM in a zone with friendly units cannot be destroyed, but it loses a step if it is the only undamaged unit remaining in the zone. If it is already fatigued it can only be destroyed if it is the last friendly unit in the zone.
- An eliminated EM cannot be replaced!

2.5 Use of EMs
An EM may not attack directly (that is, it cannot launch an assault or fire). ***Exception*** *a NVA EM may attack during an ambush with a "0" factor if it is the only available counter in the zone.* Nor can it be used as a unit other than to direct other units. Its role is to give combat and morale bonuses.
Combat Bonus +1 to the attack and defence values of units in the same zone as their own EM. Friendly units that are not in direct command of an EM directing combat get no bonuses. If several EMs are in the in the same zone, their bonuses are not cumulative. Only one EM may be used per zone.

3.0 THE MARKERS
Turn marker: This counter is placed on the turn track, it shows which side is active.

Fire Base: This marker represents the US artillery firebase. There is only one counter and it must be placed at the beginning of Turn 2 by the score of 1d6 in one of the 5 zones adjacent to the right and below the An Khe zone. It gives the same protection as the Duc Co and Plei Me camps, and is worth VPs to the NVA if they capture it.

Herisson (Hedgehog): The US player may place these markers in the first phases of his turn in zones containing US units that are operating defensively. Units in a hedgehog zone add +2 to the defence value (even for units that have only just entered the zone) and which have not been fatigued in combat.

A Hedgehog marker also permits US units (all units in the Hedgehog zone and all adjacent zones) to search for NVA units. The same applies to fortified CIDG camps.

A Hedgehog cannot be destroyed because it represents the tactical stance of US units on the defensive. The US player may decide at any stage to remove the marker and allow his units to leave the zone and move into an adjacent zone, or be airlifted to another zone.

Stars & Stripes: The S&S markers are placed in village zones controlled by the US or which they had been the last units to move through. (At the beginning of the game all zones except Plei Me, Duc Co, the Fire Base zone, and Pleiku are hostile to the US).

The markers are removed if an NVA unit moves through the zone and it is not occupied by a US unit. A village zone with an S&S marker but no US unit is not US occupied.

Tir effectue; these markers are used on artillery units which have already used their support capability this turn. The markers are removed at the end of the turn when there remains no unit to be activated.

Fatigue: these counters are placed on US units in operations on the map. Each time that a US unit makes an assault (on attack or defence) it must add a marker. ***Exception****: units in the Plei Me, Duc Co, and Pleiku and those under Herisson markers do not suffer from fatigue when they fight.*

A unit with a Fatigue marker has its combat effectiveness reduced, and loses one combat step if it loses a combat (or is eliminated if already reduced). For recovery from Fatigue see rule 10.1.

Force: these counters display NVA units on one side, and a letter on the other which refers to the lettered boxes on the map (in which are placed the NVA units) that are used for secret NVA deployment (see Rule 12).

Leurre (Decoy): These counters serve to confuse the position of the real Forces. Each time a Force Marker retreats or is placed on its reverse side the player must place two Leurre counters with it. (If there are several Forces only two Leurre markers are placed). If there are not enough Leurre markers use an available Force marker. If there are none available, then no Leurre markers are deployed.

Embuscade: These markers indicate zones where units of the US and NVA have succeeded in ambushing enemy units. Resolve the ambushes in succession and in the order they occur.

Decovert! These counters show the Forces that have been spotted where the NVA Hospital has been destroyed. These markers remain on the uncovered Force for three whole turns (see Rule 12.9).

Riposte: These counters mark the zones containing Force markers which have been spotted and which include NVA artillery units which may benefit from opportunity fire before any US player reaction (see Rule 12.10)

HD/AD: This marker shows helicopters/ fighters hit in ambushes or by successful AA fire.

Heliporte: This counter designates the units that will be airlifted this turn.

4.0 GAME SEQUENCE

The games played in 18 to 20 turns, the NVA are always the first player.

A. NVA Turn

In this phase the player must activate all the zones containing Force markers and then go through the operations phase as follows.

1. Activation of Force Markers

Dice for the availability of US air units. All the activated units are turned to the activated face.

All fatigued US units that begin the NVA turn in the Pleiku or An Khe zones may remove the fatigue markers.

Replacement of losses (see Rule 11) depending on the number of the turn, the NVA side may recover one of two eliminated counters and return them to the game in a Force box, or with the EM of the regiment from which they come, or in a Force box with units of the same regiment. If there are no losses the NVA may flip over one of their reduced units.

Each Force counter moves one zone following the arrows towards the nearest ZOP.

Note The player moves the most easterly unit first and then moves across the board from east to west.

2. ZOP Attack
If a main objective zone contains at least 3 Force markers then they must make an assault.

3. Attack US units
Force counters may attack a zone containing US units that is not a ZOP if there are at least the same number or more Force counters in the zone than there are US units.

Example: Four US units are in a zone with 3 Force counters, the zone may not be attacked, the Force counters are not turned over. 4 US units in a zone with 4 or 5 Force counters can be attacked, and the Force counters are turned over.

4. Retreat
Demoralised Force counters of the NVA regiments are moved two zones in the direction of the Cambodian frontier taking the most direct route.

B. AMERICAN TURN
During the US Phase, the player may activate all the zones containing US/ARVN units and in the proper order complete the following phases.

1. Place Observer helicopters, search tests and US ambushes
Place the observer helicopters in zones containing unknown Forces. Make search tests from observer helicopters and immobile units (CIDG camp, *Herisson* markers, and the fortress of Pleiku). Each zone may only be tested once by the counters described above. The zones may be tested again following a helicopter landing (see Rule 5 below) or by land movement (see rule 6 below).

If an immobile unit scores an **8** in the search test make an immediate US ambush attack on the strongest NVA counter so spotted.

2. Bombardment by face-up NVA batteries
NVA artillery units turned up in the search phase must immediately make an artillery attack of the nearest zone containing US units.

3. Aerial bombardment of spotted Force counters
The US player may use his air units (TFS, B52, and Gunships) to attack face-up NVA units.

4. Placement of Herisson markers and fire from entrenched units on adjacent zones.
US units starting on the map play may be placed in a defensive posture. Place a "Herisson" marker on units that will not be moving this turn.

5. Helicopter movement (see Rule 6.2), NVA ambushes and search tests.
Make all helicopter movements during this phase. Units that have not fired may move by helicopter from one zone to another.

Units that moved by helicopter into a zone containing face-down Force counters must face an ambush test. After this test (and any effects) make a search test by the landed units.

6 Ground movement, NVA ambushes and search tests.
Make all ground movements during this phase. Units that have not been moved by helicopter may move one zone (or two if on a road).

Units that moved into a zone containing face-down Force counters must halt their movement and face an ambush test. After this test (and any effects) make a search test by the units that entered the zone.

7. Combat
Make all fires and assaults in this phase. The US can fire on all zones adjacent to US units that contain NVA face-up force units.

All zones containing US units and NVA face-up Force units can be assaulted. The US player may allot one or more artillery batteries (if not used for other assaults) and aerial fire support (if not already used for aerial bombardment) to support these assaults.

8. Placement of fatigue and S&S markers
All US ground units that participated in an assault receive a "Fatigue" marker. With the exception of artillery batteries, air units, and units in the Pleiku, Plei Me, Duc Co, and Fire-Base zones or units with a "Herisson" marker.

Place S&S markers on uncontested village areas containing US units.

Notes:
Units placed under a "Herisson" marker at the beginning of the turn cannot move.

One may make any number of actions in any zone, but each unit may only participate in one (except for the use of a "Herisson" marker which use does not prevent fire).

Example: A zone contains five US units. The player decides to put two of these into a "Herisson" which have not moved but which may fire on an adjacent zone containing face-up Force markers.

The player decides to move the other three units that cannot fire into a zone with unspotted Force markers so as to search for and attack them by assault if possible (but the units must check for an NVA ambush as they enter the area).

A zone containing spotted Force markers may be attacked once by fire, then, if there remain face-up counters in the zone, by an assault from US units which enter the same zone.

A unit that fires may not move in the same turn.

A unit that moves may not fire but it may assault in the same turn.

An aerial bombardment may only be made on zones containing spotted Force markers.

Activation of the An Khe Zone

- The air units are activated in the An Khe zone which, for simplicity, represents the US air bases throughout Vietnam.
- This zone, unlike any others on the map, may be activated more than once in a turn.

Example: In Phase two the zone is activated to move Observer helicopters. In Phase three it is activated for bombardment by air units (TFS, B52, and Gunships) of zones with spotted Force markers. In Phase five the zone is

activated to permit helicopter transport of ground units in the zone. In Phase 7 the zone is activated for helicopters (which did not activate in Phase 3) to support a ground assault. In Phase 7 unused helicopters may be used to evacuate US units which have lost a combat or must retreat after combat.

During Phases 2 and 3 on the NVA side An Khe may be activated to allow air units unused in the US turn to support a US defence against an NVA assault. Furthermore, unused transport helicopters may be used during these two [Phases] to evacuate US units which must retreat before an NVA assault..

5. STACKING AND CONTROL

5.1 Stacking

The US player may have an maximum of **five** units (EM included) in any zone. (Exception: the Pleiku zone may contain a maximum of 10 units). The An Khe zone may contain any number of US units. A unit which moves or retreats may not halt in a zone which already contains five friendly units. If the retreat is impossible, one unit in the group takes a step loss and the group remains in the zone that they were trying to leave.

The NVA player may have a maximum of **five Force counters** in any zone. The Cambodian zones may contain any number of Force counters.

Note; each force counter represents 0 to 6 units, the NVA player may thus have between 0 and 30 units (six times more than the US player) but this will occur very rarely.

5.2 Control of a Zone

All the zones on the map are in one of four statuses in the course of play:

- **Unoccupied zone**: At the beginning of the games all zones on the map (except for Duc Co, Plei Me and Pleiku) are considered under NVA control but not to pose a real danger to US troops. The village zones with an S&S marker but which US units do not occupy are considered under US control but not to pose a real danger to force markers. (These zones do give victory points to the US). These zones do not influence movement.
- **US Controlled zone**: A zone occupied only by US units. If a Force marker enters such a zone it must halt its movement. However combat is not obligatory for the NVA side (see Rule 12). A village zone under US control will give VPs at the end of the game.
- **NVA controlled zone**: A zone occupied only by force markers. These zones have no influence on NVA movement. If a US land unit enters such a zone it must halt its movement. If the zone contains unspotted Force markers, the US units must pass an NVA ambush test, once this test and its effects are applied, the US units may make a search test in order to engage the unspotted Force markers in combat. A ZOP under NVA control gives VPs at the end of the game.
- **Contested zone**: A zone occupied by US units and NVA Force markers. ZOPs contested give no points to the NVA except for the Pleiku ZOP.

6.0 MOVEMENT

6.1 Movement of US troops

A US ground unit moves one zone a turn (or two zones if a road crosses both zones). When leaving a ZA units are not obliged to move in the same direction.

Notes:

- **ARVN mechanised units may only use zones on roads and may only move up to a maximum of 2 zones a turn.**
- **A US unit in retreat may not enter a zone under enemy control.**
- **A unit that enters an enemy controlled zone must immediately halt.**
- **A ground unit may not enter an adjacent zone across a river. A unit must be on one side or the other of a river.**

6.2 Airmobile movement
The US units (and ARVN parachute units) may be transported by the transport helicopters (T) if they start their activation in a zone contained a US base or village as follows:

- Pleiku, Plei Me, Duc Co, An Khe, Fire Base;
- One of the nine "Landing Zones" on the map;
- One of the nine villages on the map as well as the tea plantation.

A unit making an airmobile move may move only once in a turn and only in one direction (each helicopter may transport only one unit per turn but it will make the return trip).

Note: A heliported unit may not make ground movement as well in the same turn. A heliported artillery unit may not support an assault (attack or defence) on that turn.

Example Unit A is in An Kke and heliports to Plei Me where the helicopter company drops it. Unit A having landed may not in the same turn make a ground movement of one of two zones even if its player so wishes.

A unit that is already in a base/village zone into which a fresh unit has been heliported may benefit from this by hopping a flight back to An Khe. The helicopters have only performed one mission, and return automatically to Ab Khe at the end.

Example following the above example, unit B which has been damaged in combat is in Plei Me when the choppers arrive to land unit A from An Khe. Unit B needs to be rested and the player uses the arrival of the helicopters to evacuate unit B to An Khe….

Notes:

- **Each transport helicopter used during the turn is returned to An Khe with its activated side uppermost to indicate that it cannot be reused for transport or evacuation during this or the NVA turn.**
- **If the units takes of from a zone containing unspotted Force markers, the US player must take an ambush test (see Rule 6.3).**

6.3 NVA Ambushes
US units moving by helicopter either landing or taking off (or which enter the zone on foot) with a base or village containing an unspotted Force marker must take an ambush test. To perform this, the player throws a 1d6 and applies the result as following:

- **On a result of 5**: The unit which lands, takes off or moves has fallen into an ambush and must suffer an attack from the Force marker containing the largest number of NVA units in the zone (all units of that Force participate). Turn over all the Force markers and make an assault. For this combat, the only defensive value used is that of the strongest US unit, the terrain, artillery and EMs are not included (but fatigue is taken into consideration). All results unfavourable to the NVA units have no effect in this combat. (During an ambush there is not chance to mount effective return fire). At the end of the ambush, all Force markers are turned back to their hidden side.
- **On a result of 6**: The same result as above but in addition the US player loses a helicopter is making a landing in the zone. Move the "helicoptere detruit" (HD) marker one box on the chart to record this effect.

Notes:

- **A destroyed helicopter has no effect on the helicopter unit. The sole effect is on victory points.**

- **During an ambush if the Force markers which attacked on "Leurre" (decoys) only these are removed from the map. If however the Force markers contained in addition to "Leurres" then all are turned back face down at the end of the ambush.**

6.4 Combat following arrival of units on the ground
An Ambush test is made and the results applied:
- If a unit lands or is moved in a zone containing unspotted Force markers, it must immediately make a Search test to attempt to discover the enemy;
- If a unit lands or is moved in a zone that contains spotted Force markers, it may attack these if the US player so desires, combat is not obligatory.

6.5 Movement limits
At no time may ground US units or US air units enter or attack into zones in Cambodia. Cambodia is a neutral country. Cambodia is therefore an inviolable sanctuary for the NVA/VC units.

7.0 US SEARCH TEST
This test is undertaken each time the US player wishes to search for an unspotted Force marker.

A spotted Force marker is turned face up (see Rule 12) and stays this way until the end of the US Turn if it is not attacked, or if attacked suffers only a "No effect" (see Rule 8.4). Once the turn finishes the Force markers is turned back to its hidden side. The US player may make another search test to once again attack the Force marker.

Note
The US Player may only make one search test per contested zone in Phase One of his turn. He may try to make other tests as the result of movement by ground and heliported units.

If an observation helicopter discovers the Hospital marker or an EM, these markers may not be attacked by aerial bombardment. Ground units only may attack them.

A search test may be made in the following zones:
CIDG units: Their own camp zones and all those within 2 zones
US units based in Pleiku: Pleiku zone and all adjacent zones
US Units under a "Herisson" marker: Herisson zone and all adjacent zones
US Units landing from helicopters: The zone in which they have landed
US Units moving: Zone they enter
Observation helicopter: The zone in which the helicopter is placed.

Throw 1d6
1-3: No markers are spotted in the zone
4-6: Only one marker is turned over if there are several. The player chooses.
7: All the Force markers in the zone are spotted and turned over
8: Same as 7 but in addition the US player may make an ambush attack on the spotted units.

Modifiers to the search dice:
- CIDG unit: +1
- Observation helicopter: +1
- Five US/ARVN units enter the zone: +1

Note: If an observation helicopter is present in a zone in which a US ground unit makes a search, the helicopter gives a bonus. If a ground unit already has a bonus the two are added together.

Example: a CIDG unit in Plei Me makes a search in a zone within two zones of the entrenched camp +1 is added to the dice. If an observation helicopter is in the zone +1 is added, making +2 for the search.

7.1 US Ambush

A Force marker that retreats into a zone with US units must pass an ambush test. Throw 1d6, on a result of **5 or 6** the Force marker is spotted in the zone, it is not turned back over as usually happens after a retreat, and it suffers a US ambush.

A US ground unit with a score of **8** on the search test may attack the spotted Force marker with an ambush. For this combat use the offensive value of the strongest US unit which searched, and the defensive value of the strongest NVA unit. Terrain, artillery and EMs are not used. All unfavourable results for the US have no effect on them in this type of combat.

Notes

- **If the spotted units are in the same zone, the ambush is an assault.**
- **If the spotted units are in an adjacent zone, the ambush is by fire.**
- **If the spotted units are in a zone within two zones of a CIDG fortified camp, the ambush is made by CIDG fire as if the zone were adjacent to the camp.**

7.2 Observer helicopters

Observer helicopters ("Obs") are activated and fly from the An Khe or Pleiku zones. The player must activate his observer helicopters in **Phase 1** of his turn, and place them in any zone that contains unspotted Force markers. The observer helicopters are returned to the An Khe or Pleiku zones at the end of the US turn. An observer helicopter in a zone with spotted Force markers that are attacked by US units gives them a combat bonus,

Note concerning Pleiku as a heliport: in the solitaire game, only observer helicopters may use Pleiku as a rear base. Its use by other helicopters is only for two-player games, these will be detailed in the next issue of Vae Victis.

8.0 COMBAT

Combat is not mandatory except in a ZOP.

The US player may have combat if he succeeds in discovering the Force markers in a zone during his turn.

A zone containing US units which are in a ZOP may be attacked by Force markers if there are less of them that the number of Force markers in the zone.

A ZOP containing at least 3 Force markers is obliged to attack (if there are two or less there is no combat).

A unit may attack in its zone (an assault) or it may make an attack into an adjacent without moving (this is fire).

To resolve combat, compare the offensive value of the attacker plus the score of 2d6 with the defensive value of the defender plus the score of 2d6.

Note: In a combat an EM or the Hospital counter may not act as defender (or as target in the case of artillery or aerial bombardment) if there are other friendly units in the zone with them.

8.1 Offensive Value

See the Table on page 28 of Vae Victis

8.2 Defensive Value

See the Table on page 28 of Vae Victis

8.3 Special Combats
Fires from a contested zone:
All units firing into an adjacent zone from a contested zone have their final attack value (after modification) halved (rounding up).

Note: A zone may be attacked several times during the same turn:
- **By aerial bombardments**
- **By fire from adjacent zones**
- **By assault by ground units moving into the same zone.**

These possibilities of attack on the same zone are only available if there remain enemy units in the zone.
NVA Ambush: See Rule 6.3
US Ambush: See Rule 7.1, US search tests
NVA Night Attack: See Rule 12.7

8.4 Combat Results
See the Table on page 28 of Vae Victis

8.5 US Helicopter evacuation
If US units are forced to retreat following a combat, the player may evacuate them by air and retreat directly to An Khe.

A retreat by helicopter can only be made if the combat was made from a zone containing a US base, an LZ or a village (see Rule 6.2)

A retreat by helicopter can only be made if there are unused transport helicopters at An Khe.

Remember: Each helicopter can only carry a single unit (An EM counts as a unit).

9 ARTILLERY SUPPORT AND AERIAL BOMBARDMENT
9.1 Artillery Support
Each artillery battery may use its attack value to support an assault combat or in defence in the following ways;
- Either in support in its own zone;
- In support of an adjacent zone; or
- In support of a zone two zones (NVA) or 3 zones (US/NVA) of the battery.

Notes:
- **A battery that uses its attack value to support a combat is placed under a "Tir Effectue" counter until the following turn.**
- **Several batteries may support the same combat (in attack or defence) but in each case all the batteries participating in combat receive a "Tir Effectue" counter.**

9.2 Aerial bombardment
Only the US player has air units as follows:
- Three Huey Cobra gunships, and two rocket-armed helicopters;
- Three squadrons of tactical fighters;
- A squadron of B52 strategic bombers.

Notes:

- **The player may use these units separately or all together anywhere on the map.**
- **Each unit may bombard one zone, but the player may not use these counters to bombard the same Force marker twice in the same zone.**
- **Each Force marker bombarded must be different from those attacked already**
- **One may only bombard those Force markers that have been spotted.**
- **Once used the air units should be place to An Khe with their activated side face up to indicate they may not be used again until the following turn.**

9.3 Aerial Support

An air unit that has not been used in the bombing phase of the US turn may be used to support a combat (assault or defensive) anywhere on the map, in either the NVA or US turns.
Exception: the B52s cannot in any circumstances be used for support missions.

Notes:
- **Once used the air units should be place to An Khe with their activated side face up to indicate they may not be used again until the following turn.**
- **US air and artillery support may be used in the NVA to support US units under attack.**

Exception: A night combat cannot receive US air support (see Rule 12.7)

9.4 Availability of US air units

The "Gunships" are available each turn (except in the case of brigade rotation, see rule 14.1).

The TFS and 7BW units are not available on all turns. The 7BW may only be used starting on Turn 11, but to be available at An Khe they must throw 1d6 (as with TFS below) to discover availability in the current turn.

The air unit availability roll is made at the beginning of the NVA turn.

Availability of the TFS (1d6)
1-2 = TFS 1 available only
3-4 = TFS 1 and 2 available only
5-6 = TFS 1, 2 and 3 available

Availability of the 7BW (1d6)
1-2 = 7BW not available
36 = 7BW available

9.5 Resolution of aerial bombardment

To resolve bombardment, compare the offensive value of the attack plus 2d6 with the defensive value of the defender plus 2d6.

The player who defends chooses the target unit that suffers the main attack.

Notes:
An EM or the hospital cannot be the target of an aerial bombardment. If there are other friendly units present in the same zone that suffer from the bombardment the EM and the hospital are not affected.

9.6 Collateral damage

All air bombing of a contested zone may inflict losses on both sides. If the result of the attack dice is less than the defence dice the US units suffer damage instead of the enemy.

10 US UNITS AND FATIGUE

Each time that a US unit makes an assault or defends against an NVA assault it acquires a "Fatigue" marker. The existence of a "Fatigue" marker influences the combat capacity of a unit and inflicts a -2 on combat dice.

A unit with a "Fatigue" marker automatically loses one combat step if it loses a combat (that is, the US dice score is less than that of the NVA) and is eliminated if already reduced. [Translator's note: The example implies it is one step per combat not unit].

Example:
A zone containing 4 US fatigued units is attacked. The US player loses the combat (NVA attack dice are higher) the US unit acting as the main defender is then eliminated, but the US player must then reduce a second unit (by random draw) upon taking the Fatigued status. The other units have Fatigued status but may retreat normally. However, if there did not exist an opportunity to retreat by ground or air a third unit would be chosen to lose a step.

Notes:

- **If a zone contains fatigued and unfatigued units the fatigued modifier applies to all assaults or defences.**
- **Units which are attacked in the Duc Co, Plei me, Pleiku and Fire Base zones which have a "Herisson" marker are not subject to Fatigue, whether on attack or defence.**

10.1 Recuperation from fatigue

A US unit can recuperate from its fatigue if it begins its turn in Pleiku or An Khe zones.

11.0 NVA LOSSES

Each turn the NVA may recover one or two steps of losses:

- During "odd" turns, only one step may be recovered
- During "even" turns, two steps may be recovered

If there are more than one eliminated units available the player takes the one with the biggest attack factor (*in the case of many counters, make a random draw*) and return it to play in the Force box of the EM to which it belongs. If that EM is eliminated, replace the counter in the Force box with the biggest number of units belonging to the same regiment. In case of a number of these take the box with the highest letter alphabetically (*Example: of A, E and F one would take A*).

If there are no eliminated units, the player checks the force boxes for reduced units. The one containing the most reduced units may recover one step and be flipped over back to full-strength (don't forget during "even" turns you can recover two steps). Where there are a number of such boxes take the first box containing a unit from the regiment with the greatest number of reduced units (32nd, 33rd or 66th).

Notes

- **In no case may an EM or artillery unit be recovered in the game. If there are no NVA units eliminated or reduced then the step (or steps) is (or are) lost.**
- **The US units do not benefit from replacement steps made during the rotation of brigades that are made each time with full strength units, even if they were previously reduced or eliminated. [Trans. I think this is what it says, but it is in the wrong rule anyway].**
- **Recovering an eliminated unit may cancel the demoralisation status of an NVA regiment if it moves above the demoralisation level of the regiment (see Rule 12.8). This replacement of losses simulates the arrival of fresh recruits as well as the regrouping of NVA companies dispersed by the US attacks and bombardments.**

12 NVA MOVEMENT

During the NVA Phase, the player must activate all the zones containing Force markers and complete the following operations:

1. Activation of Force markers

- Throw the availability dice for US air units; all the activated air units are flipped over to the active side. All fatigued US units in Pleiku and An Khe have the marker removed.
- Replacement of losses (see rule 11).
- Each force marker moves one zone following the arrows on the map towards the closest ZOP starting with the further east pieces.

2. Attacking ZOPs

If a priority ZOP contains at least the Force markers, make an assault.

3. Attacking US units

A zone containing US units which is not a ZOP can be attacked if there are the same or more Force markers than US units in the zone.

Example: 4 US units are in a zone with 3 Force markers, the zone may not be attacked by the NVA, the Force markers do not reveal themselves. If there had been 4 or 5 Force markers, the zone would be attacked and the Force markers revealed.

4. Retreat

The Force markers of demoralised NVA regiments are moved two zones towards the Cambodian frontier using the most direct route.

12.01 Movement of Force Markers

Each zone on the map contains direction arrows in red, yellow or blue. The red arrows have priority over the yellow ones. During the NVA movement phase, each Force marker is moved one zone towards their objectives (see Rule 12.3).

The blue arrows are only used in the Objective Plei Me Scenario.

If a marker reaches a ZOP, it stops there.

If a zone does not contain a ZOP but does contain 2 or more Force markers, each marker must take a different route if there exists several directions for leaving the ZA. In the case where the yellow arrow is the most northerly it has priority over any other yellow arrows.

Example: A zone contains 3 Force markers and has one red and one yellow arrow. The movement is made as follows: two counters take the red arrow, the other the yellow.

A zone contains 5 Force markers and has two yellow and one red arrow. Two markers use the red arrow, two markers use the furthest north of the yellow arrows, and the other marker takes the remaining yellow arrow.

During retreat movement following the demoralisation of a regiment, the Force markers are moved two zones towards the Cambodian frontier taking the shortest route. If there are US units on this route the Force markers stop upon entry but do not reveal themselves.

12.2 Stacking of Force Markers

A zone can contain up to five Force makers t the same time. All units in a zone may participate in the same combat (Solitaire game) or may be split up to attack several zones containing US troops (two-player game, see next VV).

12.3 Village Zones

The village zones and the tea plantation are not NVA objectives. At the beginning of the game all these zones are considered held by the NVA. If the US player wishes to earn victory points it is necessary to send units to control these areas by having at least one unit finish its turn in those zones. If the US unit then leaves the player must place an S&S marker (the zone becomes unoccupied by the US).

If an NVA unit enters a zone with an S&S marker, whether in retreat or in advancing, even if no unit ends its turn in that zone the marker is removed and the US player must send a unit to the village to re-establish control.

12.4 Main Objective Zones ("ZOPs")

The following zones are considered ZOPs: Plei Me, Duc Co, Pleiku, and the Fire Base.

These zones must be attacked in priority. However, an attack cannot be made with less than three Force markers in the zone.

The Force markers that enter these zones remain there until one of the following events:

- The US units present in the zone are eliminated. Place an NVA flag counter.
- The NVA units that compose the Force are demoralised, when the Force markers leave the zone in retreat and retire towards the Cambodian frontier at the beginning of the next turn.
- The NVA units in the Force are pushed back into an adjacent zone. In this case if the units are not demoralised they may re-enter the ZOP on the following turn and continue the attack.

Exception: In the case of Pleiku zone if at any stage the Force markers are the only ones in the zone the game halts immediately with a major victory to the NVA forces, South Vietnam is cut in two.

Notes

- **If there are already 5 Force markers in a ZOP, other counters which are ready to enter may not do so in breach of the stacking rules, they move towards the next closest ZOP (solitaire game) or wait in an adjacent zone (two player game).**
- **Once a ZOP has fallen into NVA hands the US units cannot retake it. The victorious NVA units may then leave the ZOP and head towards another ZOP.**

12.5 Attacks in zones containing US units.

A Force marker may always enter a zone containing US units without being spotted by them. It does not attack a US zone unless it is a ZOP.

Apart from ZOPs the Force markers only attack those zones containing US units if the latter are not under a "Herisson" marker.

A Us zone will be attacked if the number of Force markers are equal to or greater than the number of US units in the zone.

If in the Force markers there are found to be "leurres" the attack proceeds in any case.

12.6 After attacks

At the end of the NVA turn, all the spotted Force markers are turned back over onto the hidden side. Two "Leurre" pieces (if they are available) may be placed in each zone (with the limit of 5 Forces per zone) of those Forces spotted during the turn. The player may then take one of the Force markers and mix with the "Leurre" then returning all the markers to the zone where they were found.

The only occasion in which no "Leurre" markers are placed at the end of the turn is where the spotted Force markers are attacking a ZOP.

Note: The US player may never attack an unspotted Force, nor may it be bombarded.

12.7 NVA Night Attacks

Each time that the Force markers make an attack on a zone, the player throws a 1d6. On a result of **3, 4, 5 or 6** the attack must be made at night and there will be a night combat bonus of +1d6 to an attack to the NVA units.

This night attack die-roll is made again for each new combat made during the same turn. It is thus possible for there to be attacks both night and day in different zones of the map.

When attacked at night the US units may not receive air support.

12.8 NVA Demoralisation

If an NVA regiment loses 50% of its units (infantry, EMs and artillery) the regiment is demoralised and all the Force markers which include this regiment must retreat two zones per turn in the direction of the Cambodian border by the shortest route on the turn following demoralisation.

To remember which Force is demoralised place its top towards the south edge of the map. The search rules continue to apply though he unit will not reveal itself.

If the player does not know which are the Force markers that contain the demoralised units they do not retreat until the position is identified.

When the other Force markers containing demoralised units appear following a search test or an attack the player must at the end of the turn them upside down as a reminder.

If a Force marker containing demoralised units makes an attack or the player does not know the position when demoralisation occurs, the attack is completed anyway and the results applied.

Notes:

- **If a demoralised Force marker has been spotted it may return to its hidden side at the end of the US Player turn and must be placed with two "Leurres" if these are available.**
- **If a demoralised regiment recovers an eliminated unit due to replacement steps, it may lose its demoralised status and return to the attack.**

Levels of Demoralisation by regiment:

- 32nd, 33rd, 66th: 8 units or more eliminated demoralises these regiments;
- H15-VC: 2 units or more eliminated demoralises this battalion;
- 20th Artillery: 2 units or more eliminated demoralises this battalion;
- The Hospital marker does not count as a unit of the 33rd with which it starts the game.

12.9 Destruction of the NVA Hospital

If the Hospital marker is eliminated, in the turn that follows destruction 3d6 are thrown at the beginning of the US turn. The result obtained is the number of force markers that the US may turn over freely without having to find them. These markers are spotted and remain so for three US turns, after which they are returned face down and mixed with Leurres (one per zone contained one or more recovered units). The recovered counters may be attacked by the US when iut desires (where a Leurre is exposed following the destruction of the hospital, it is removed but does count towards the number of Force markers turned over).

Historically, the capture of the hospital allowed the capture of march plans of the NVA battalions which plans permitted the US to attack them very easily.

12.10 NVA Artillery Fire

If units of NVA artillery are spotted in the US Search test they immediately attack the nearest enemy unit within fire range. This fire occurs before the US player can attack the zone containing the NVA artillery. *Exception: in the case of a US ambush, there is no NVA artillery fire.* Once the

NVA fire is completed the US player may attack the zones with any of the methods available to him.

Artillery battery fire is undertaken as with normal combat, one counts only the attack value of the battery (if there are two or more batteries spotted in the same zone, add up the attack values of all the batteries to find the final value). The target is the strongest US unit within range (where there is a choice take the unit with the weakest defence value and avoid at all times firing into zones containing US artillery) of the NVA artillery's zone. Terrain is taken into account for the defence, but not EMs. If a US artillery battery is taken as a target, it adds its attack value to its defence.

All results less than or equal to that of the enemy have no effect on the NVA artillery units.

13 VICTORY CONDITIONS

The US player must prevent Force markers from occupying the Pleiku zone before the end of Turn 18. If this zone has been occupied by at least one Force marker containing NVA units with out being contested for only one turn then the communists have obtained an automatic victory.

Otherwise, at the end of the game the player with the most VPs has become the winner of the Ia Drang campaign.

Victory points are obtained as follows:

NVA

- Per ARVN unit eliminated: 2
- Per US ground/DIDG unit eliminated: 4
- Per US or ARVN EM eliminated: 8
- Per helicopter/plan hit:2
- US Fire Base occupied: 8
- Pleiku zone contested: 10
- Pleiku zone occupied with contesting for one turn: automatic victory.

(Other contested zones give no NVA VPs)

US

- Per VC unit eliminated: 1
- Per NVA unit eliminated: 2
- Per EM eliminated: 8
- Hospital counter eliminated: 6
- Per village zone with a S&S: 4

Note:
All the NVA units that are brought back into play by loss recovery (see Rule 11) are not counted for VPs. Only the losses available at the end of the game are counted. However, all US units eliminated which return to the game on brigade rotation count as losses for VP purposes.

The winner is the player with the most points. In the case of a tie we have a drawn match.

14 SCENARIOS

14.1 Placement and rotation of US brigades

The units of the First Aircav are not all available at the beginning of the game. Some must be moved from play on stated turns, and others then become available on the same turn in the following fashion:

- Turn One: place as listed
- Turn Two: reinforcements
- Turn Nine: Rotation of brigades, remove at the start of the NVA 9th turn the listed units. These units are placed in the "Unites 1re Brigade" box on the left of the map. The following units are available as noted below:
- Turn Eleven: place as listed
- Turn Fourteen: Rotation of brigades, remove at the start of the NVA 14th turn the listed units. These units are placed in the "Unites 3eme Brigade" box on the left of the map. The following units are available as noted below:

Notes:

- **If the 1/8th, 2/12th are eliminated or have taken losses before Turn 9, they return to the game in Turn 14 at full strength.**
- **The arriving units are placed in the zones of the units that they are replacing. If there are not enough units to replace these the US players chooses which of the zones of units being replaced he will occupy.**
- **The US Player is not obliged to replace those units that leave with those that have arrived. He may retain a part (or even all of) the new units in reserve at An Khe for airlifting in his own turn.**
- **The units must be removed do so even if in zones with Force markers or if in zones without villages at the beginning of the rotation turn.**

14.2 Set up of North Vietnamese Regiments

At the beginning of the game, collect each regiment in three different receptacles (16 counters per regiment) then draw them, in the order 32nd, 33rd and 66th regiments. The counters are placed on the boxes on the edge of the map. These boxes correspond to the Force markers that move on the map.

For each box throw 1d6 and draw from the receptacles the same number of counters as was scored.

Continue to do this until all units in the three regiments are placed.

Note:

One may not mix units of the different regiments in the same Force marker (but the same zone may have Force markers from different regiments). Example: Case E 1d6 = 5. There are only three units of 32nd regiment left, these are placed and the other 2 scored is disregarded. One may not draw 2 units of the 33rd regiment.

Note on the following units:

- **Hospital: the hospital marker is placed in the receptacle of the 33rd regiment and drawn with that unit.**
- **A/B/C 20th Artillery: the 20th artillery is placed in the last empty box with the units of 66th regiment.**
- **A/B/C/D H15 VC Viet-Cong: the counters of the H15 VC are placed in the same box as the 20th artillery (Trans. but see below)**

Set-up of NVA Force markers

At the beginning of the game

Place the Force markers of 32nd regiment in zones 1 and 2 of Cambodia. Throw 1d6 (1-3 Zone 1, 4-6 Zone 2).
Place the Force markers of 33rd regiment in zones 3, 4 and 5 of Cambodia. Throw 1d6 (1-2 Zone 3, 3-4 Zone 4, 5-6- zone 5).

Note: With each regiment one must place six Leurre markers.

Turn 7
The H15 VC Force marker plus two Leurre markers in zone 1 Cambodia

Turn 9
Place all the Force markers of 66th regiment plus 6 Leurre markers. Throw 1d6; 1-2 Zone 3, 3-4 Zone 4, 5-6- zone 5.

Turn 10:
Place the Force marker of 20th artillery and 2 Leurre markers in Cambodia in the same zone as the 66th regiment.

14.3 Scenarios And Options
A Free scenario
This scenario starts on Turn 1 and lasts 20 turns. The US and the ARVN units are placed as explained in 14.1. The NVA units are placed as explained in 14.2.

B Historical Scenario
This scenario starts on Turn 1 and lasts 18 turns, the units are placed as follows:

NVA historical placement
- A Force marker containing at least 2 units of the 32nd Regiment and one Leurre marker in Zone C,
- A Force marker containing at least 2 units of the 33rd Regiment and one Leurre marker in Zone D,
- The remaining Force markers of the 33rd Regiment and three Leurre marker in Zone E and its adjacent zones,
- The remaining Force markers of the 32nd Regiment and three Leurre marker in Zone F and its adjacent zones,
- A Force marker containing the H15 VC battalion and one Leurre marker in Zone G (the Chu Pong mountains)

ARVN historical placement
- EM + A/B/C 42nd and A/1/P in zone A
- B/1/P in Zone B
- 446 SF in Pleiku

C. Introductory "Objective Plei Me" scenario
This scenario starts on turn 1 and lasts 4 turns

Turn 1
Use the units of the NVA 32nd and 35th regiments placed historically. The ARVN and CIDG units are placed historically.

Turn 2
Place the following US units

- Fire base in zone 2-3 of the map
- B/2/17 artillery and B/2/12 in the Fire base
- In Pleiku as shown
- In An Khe - as shown

The aim of the scenario is the capture of Plei Me for the NVA troops and its defence by the US/ARVN. If the Plei Me zone is occupied only by an NVA Force markers before Turn 4 the NVA have won, Use all the applicable rules to play this scenario.

Note: The blue arrows replace the red ones in the zones for this scenario.

D. Random arrival of the 66th NVA regiment
This option can be used with either the standard game or the historical set-up

On each turn after the first, the player throws 1d6. On a result of 6, the 66th NVA regiment enters on the map as in the standard game.

If no six is scored before turn 9, the 66th makes its entry at that time.

Two turns after the entry of the 66th, the Force marker of the 20th artillery is entered as indicated above.

8.1 Offensive Value

These are equal to the attack factor of the selected attacker plus:

- +1 for each additional unit in the zone;
- +1 if three companies of the same US regiment attack at the same time.
- +1 if three NVA Force markers attack at the same time;
- +1 if a US observer helicopter is in the zone (US player only);
- +1 if the EM of units in the zone is present with them;
- -2 if there is at least one US unit "Fatiguee" in the combat zone;
- +1d6 if the NVA units are making a night attack;
- + N support for an assault (US or NVA) by an artillery battery in the zone or within range;
- + N support for an assault (US) by an unused air unit;

8.2 Defensive Value

These are equal to the highest defence factor of the selected units attacked (Trans: but see notes) plus:

- +1 if the EM of units in the zone is present with them;
- +1 defender is in a clear zone ("degagee") with a Landing Zone, a village or elephant grass zone;
- +2 defender is in a jungle zone;
- +2 US units under a "Herisson" marker;
- +4 defender in a hill zone;
- +4 US defenders in Pleiku, Duc Co, Plei Me, and the Fire Base;
- +8 NVA defender in the zone of the Chu Pong mountains;
- -2 if there is at least one US unit "Fatiguee" in the combat zone;
- + N support for a defence (US or NVA) by an artillery battery in the zone or within range;
- + N support for a defence (US) by an unused air unit;

Notes:

N= The value of the artillery batteries or the air unit.

If the attacked zone contains both untouched and reduced units, take as the principal defender (in priority) a full strength unit (even if reduced units exist with higher defence values).

If an artillery battery has a "Tir effectue" marker it cannot be used to support an assault (each battery supplies only one support mission a turn).

8.4 Combat Results

Compare the final scores of the attacker and defender and apply them as follows:

If the attack score is less than or equal to twice the defence score (for example: 10< or equal to 20+)

Assault

- Principal Attacker = eliminated
- Support attackers = retreat into an adjacent zone
- Defender = No effect

Fire

- **Principal attacker** = reduced
- **Other units** no effect

If the attack score is less than or equal to the defence score (for example: 10< or equal to 11-19)

Assault

- Principal Attacker = retreat into an adjacent zone and reduced by one step
- Support attackers = retreat into an adjacent zone
- Defender = No effect

Fire

- Principal attacker = reduced
- Other units no effect

If the attack score is equal to the defence score (for example: 10=10)

Assault/ Fire

- Principal Attacker = reduced
- Principal Defender = reduced
- Other units = no effect

If the attack score is more than (but not twice more) the defence score (for example: 10> 6-9)

Assault

- Attacker = No effect
- Principal Defender = Eliminated
- Other defenders = Retreat into an adjacent zone

Fire

- Attacker = No effect
- Principal defender = reduced
- Other defenders = no effect

If the attack score is twice or more than the defence score (for example: 10> 5 or less)

Assault

- Attacker = No effect
- Principal Defender = Eliminated
- Other defenders = The second strongest unit is reduced (more than one decide randomly), the others retreat into an adjacent zone

Fire

- Principal defender = reduced
- Other units = no effect

Notes

- A Force marker which retreats following combat is immediately turned face down (exception retreat into a US occupied zone requires an ambush test, see Rule 7.1). The player must place two Leurre Markers amongst the pieces and shuffle. Each piece must then retreat into a different zone.
- In the case of retreat all the Forces markers which participated in combat must retreat into different zones. Example: a zone contains the mixed Force markers (one containing units and two Leurre markers), each retreats into a combat zone adjacent to the combat zone, but not with their own side. After the combat they are in three zones each with at least one Force marker from the original combat zone.

- In the case of several available zones the owner chose which is used for retreat. (The order of priority is the retreat zones that are closest to a ZOP by the most direct route) [Trans. Er what?]
- A Force marker may retreat into a zone containing US units, but if there exists empty zones, the Force markers will enter these in priority. Retreat into a zone containing US units will cause the possibility of a US ambush test (see rule 7.1)
- A US unit cannot retreat into a zone containing at least one Force marker. If there is no other method of escape (ground or helicopter) available, the US unit loses a step and is reduced.
- If a unit is reduced twice it is eliminated.
- US units found in the Duc Co, Plei me, Pleiku, and Fire Base zones and US units under "Herisson" markers, ignore all retreat results affecting them.

9.7 Offensive Value
The value of one Air unit attacking the zone plus 2d6

9.8 Defensive Value
Equal to the highest defence factor of the attacked group (choice of defender) plus 2d6 plus:
- +1 defender is in a clear zone ("degagee") with a Landing Zone, a village or elephant grass zone
- +2 defender is in a jungle zone
- +2 per battery of NVA artillery (with AA capacity) is in the zone
- +4 defender in a hill zone
- +8 defender in the zone of the Chu Pong mountains

Note: in the case of bombardment by the 7BW, the defender does not add the +2 for NVA artillery units (The B52s are out of range of the NVA weapons).

9.9 Result of bombardment
Compare the final scores of the attacker and defender and apply them as follows:

If the attack result is less than the defence:
- Bombardment in an enemy controlled zone: no effect;
- Bombardment in a contested zone: one friendly unit loses a step (and will be eliminated if already reduced) due to blue-on-blue fire (in the case of a number of targets use a random draw).
- If an NVA artillery battery is present in the bombarded zone, the air unit loses an aircraft from the AA protection units accompanying the battery. Move the "Helicoptere Detruit" marker one box along the chart on the map (even if the unit is a TFS…
- **Exception**: the 7BW never suffers loses when it attacks (see Rule 6.3)

If the attack result is equal to the defence:
- The principal target unit loses a step (and will be eliminated if already reduced);
- All other units in the zone: no effect.

If the attack result is more than the defence:

- The principal target unit loses a step (and will be eliminated if already reduced);
- All the NVA units in the Force marker attacked by the aerial bombardment must retreat into an adjacent zone. The Force markers is placed with its blank side uppermost and mixed with two Leurre markers, the three Force markers are then retreated into different zone adjacent to the bombardment zone.

If the attack result is more than twice that of the defence:

- The principal target unit is eliminated;
- The next strongest NVA unit loses a step (use random selection if more than one)
- All the NVA units in the Force marker attacked by the aerial bombardment must retreat into an adjacent zone. The Force markers is placed with its blank side uppermost and mixed with two Leurre markers, the three Force markers are then retreated into different zone adjacent to the bombardment zone.

Notes from the back of the map:

Player notes for the US

- Always ensure that you try to keep the four companies of the same battalion in a zone (or at very least three of them).
- Reinforce the Special Forces camps as much as possible.
- Place your batteries (except the Fire Base) in zones capable of supporting the two entrenched camps of Plei me and Duc co.
- Place your batteries under the "Herisson" markers
- Try to scatter Force markers with artillery and then pursue individual Forces using ground troops
- Keep a reserve of at least one or two air units to handle assaults.
- Use artillery support carefully because those used in the NVA turn are not available in the US.
- Avoid landing in zones containing a lot of Force markers, as an ambush could be disastrous.
- When US units are fatigued airlift them to Pleiku. Fatigued units attacked by fire or assault can suffer heavy losses.
- Try to weaken the 32nd and 33rd regiments to retreat them.
- Do not forget eliminated NVA artillery is not replaced.
- If US/ARVN units are fatigued place them under a "Herisson" marker, they retain this status but they will not lose in combat, as the Fatigue rules do not apply to such units (except for the -2 Fatigue status modifier).

Examples of movement of Force Markers

32nd regiment;

- Zone LZ X-Ray (3 counters) = 2 units down priority arrows into LZ Tango, and one counter on the south arrow into LZ Victor.
- Chu Pong zone north of zone G (3 counters) = 1 unit down priority arrow into LZ X-Ray, one counter northern arrow into LZ Albany, and one counter on the south arrow into zone G.
- Chu Pong zone south of Zone G (1 counter) = 1 unit down priority arrow into LZ X-Ray.
- Zone G (1 counter) = 1 unit down priority arrow into LZ X-Ray.
- Zone LZ Yankee (one unit)= 1 unit down priority arrow into LZ Victor

- Zone Cambodia 1 (2 units) = 1 unit down priority arrow into zone G, and one counter on the northern arrow into Zone Cambodia 2.

Example of a search test by the Plei Me camp on its zone [?????]

- Zone LZ Tango: dice score = 5 +1 = 6, one Force marker spotted. It is a Leurre, remove from the map.
- Zone LZ Victor: dice score = 6 +1 = 7, all Force markers spotted. It is Force E and a Leurre marker. The Leurre marker is removed from the map. No ambush because the search test = 7.

Example of an NVA Attack

Night attack dice: 3 = Night attack, therefore no US air support for the defenders!

Attack Factor

Principal attacker = D/33/2 (attack factor = 5)
+5 (5 units in addition to D/2)
+8 (2 units of artillery supporting the assault A/33 and B/33 artillery)
+1: 3 Force markers attacking
+1d6: Night attack = 3
+2d6: attack dice = 5
Total = 27

Defence Factor

Principal Defender = CIDG Duc Co (defence factor = 3)
+4: defending a camp
+2d6: Defence dice = 11
Total = 18

A score of 27 is more than 18, but not two times more. Result: The US defender is eliminated. Duc Co falls! Place a "ZOP occupe" (NVA flag) marker and the objective is permanently lost to the US.

The 3 Force markers and the two Leurre markers are turned back over and remain in the Duc Co zone.

If the attack had been delivered in daylight, Duc Co would have benefited from aerial support of the TFS1. In this case the result would be:

- +20: support of TFS1 = 38 total against only 24 for the NVA.

A score of 24 to 38 is inferior but not by a factor two result: the principal attacker loses one step (D/33/2 is reduced).

The three Force counters that participated in the assault on Duc Co must retreat with 6 Leurre counters if they are available. (Note that the 2 Leurre markers found in the zone with the original assault units are available for re-use immediately).

LA BATAILLE DE IA DRANG

Le Premier engagement de la 1st AirCav

LORSQU'EN 1965, l'intervention américaine au Vietnam devient inévitable, les stratèges de l'US Army se posent une question primordiale : comment les soldats américains vont-ils se comporter en face des vétérans de l'armée nord vietnamienne ?

Yves Buffetaut

Si la question mérite d'être posée, c'est que les GI's ont été entraînés depuis deux décennies à livrer bataille dans les plaines est-européennes et non dans la jungle et les hauts plateaux du Vietnam central. La réponse va être donnée à l'automne 1965 dans la vallée de Ia Drang par la seule unité américaine fêtant traditionnellement son propre massacre, à savoir le 7th United States Cavalry, le fameux régiment du général Custer détruit lors de la bataille de Little Big Horn.

LES COMBATS DU 7TH CAVALRY

Le 7th Cavalry fait partie en 1965 de la 1st United States Cavalry Division (Airmobile), ce qui signifie que les successeurs de Custer ont abandonné leurs chevaux pour des hélicoptères. Et ils sont fiers d'appartenir à une division d'élite, à LA division d'élite de l'armée américaine.

En novembre 1965, l'Airmobile Division veut à tout prix prendre l'initiative sur le terrain, c'est-à-dire l'arracher aux unités nord-vietnamiennes qui opèrent au sud et qui attaquent avec des bonheurs divers les camps des *Special Forces* américaines dans les hauts plateaux d'Annam. Les Nord-Vietnamiens, quant à eux, souhaitent remporter une victoire claire et évidente contre les troupes américaines nouvellement arrivées au Vietnam. Ils disposent sur place de deux régiments de l'armée régulière nord-vietnamienne, commandés par un ami personnel de Giap, le général Chu Huy Man.

AVANTAGE AUX VIETNAMIENS

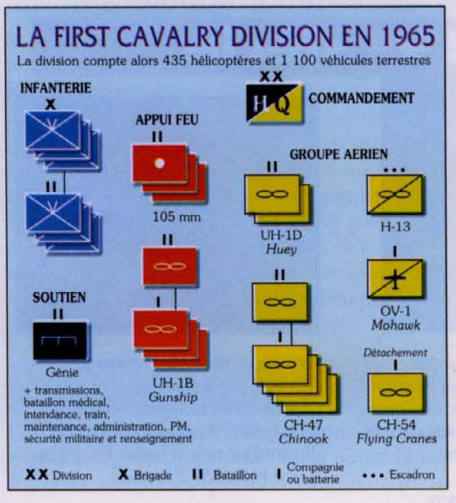
Le 14 novembre 1965, la 1st Cavalry Division dépose grâce à ses hélicoptères le 1st Battalion du 7th Cavalry Regiment au milieu des montagnes, sur une *landing zone* nommée X-Ray et qui se trouve au centre d'une région contrôlée par les communistes.

Dès qu'il apprend le débarquement héliporté de troupes américaines, le général Chu Huy Man réplique en lançant dans la bataille trois bataillons d'infanterie. En fin d'après-midi, la situation des Américains est désespérée. Le lieutenant-colonel Harold G. Moore, qui commande le bataillon, lance des appels à l'aide et demande urgemment des renforts. Son supérieur, le colonel Brown, de la 3rd Brigade, envoie aussitôt une compagnie supplémentaire en renfort et ordonne à un autre bataillon de se tenir prêt à intervenir.

Eléments du 1st batallion du 5th cavalry en opération *Search and Destroy* dans les alentours d'An Khe fin 1965. *DR*

Au soir du 14 novembre, la situation n'en est pas moins sombre pour les Américains. Le commandant en chef au Vietnam, le général Westmoreland, peut se demander avec inquiétude si, pour la seconde fois de son histoire, le 7th Cavalry ne va pas être massacré au fond d'une vallée isolée par des troupes très largement supérieures en nombre. Mais Moore n'est pas Custer et surtout, les jeunes soldats américains au Vietnam sont alors des combattants d'élite (ce qu'ils ne seront plus par la suite) et n'ont rien à voir avec les vétérans avinés de la guerre de Sécession qui formaient l'effectif du régiment de Custer.

Au matin du 15 novembre, le général Chu Huy Man lance une attaque puissante et bien coordonnée de trois de ses bataillons contre la *landing zone* X-Ray. Les combats qui s'y déroulent sont alors d'une rare intensité, d'une violence rarement égalée dans l'histoire militaire des Etats-Unis. Certains assauts se terminent au corps-à-corps, la plupart des autres se livrant sur un champ de bataille de la taille d'un terrain de football.



LE RAPPORT OFFICIEL AMÉRICAIN

Pour avoir une idée un peu plus précise de la bataille, il peut être utile d'avoir connaissance de certains rapports de l'armée américaine écrits aussitôt après. Ils ne sont pas sans rappeler les journaux de marche des régiments de la première guerre mondiale, à ceci près que la bataille n'a pas duré plus de 48 heures. Voici un exemple parlant (publié par le service historique de l'armée américaine en 1970, mais basé sur les rapports écrits en 1965) :

« Les Nord-Vietnamiens couvrent ce petit périmètre d'un feu si bas que bien peu des hommes du lieutenant Herrick sont capables de se servir de leur outil individuel pour essayer de s'abriter. Ceci ne les empêche cependant pas de répondre au tir adverse, en faisant payer un lourd tribut à l'ennemi. Le sergent Savage, avec son M-16, atteint ainsi 16 adversaires durant l'après-midi. En milieu d'après-midi, le lieutenant Herrick est touché par une balle qui traverse son corps et sort par l'épaule droite. Bien que mortellement atteint, il continue à commander le tir de ses hommes dans le périmètre défensif puis, durant ses derniers instants, il confie son carnet de transmissions à son adjoint, le sergent Carl L. Palmer, en lui demandant de le brûler si la capture devenait imminente. Il indique également à Palmer comment distribuer les munitions, comment demander un appui d'artillerie et lui ordonne de tenter une sortie à la première opportunité. Le sergent Palmer, lui-même légèrement blessé, vient à peine de prendre le commandement de l'unité qu'il est tué à son tour.

Le sergent Savage, chef du 3rd Squad, prend alors le commandement. Il prend en mains la radio de l'observateur d'artillerie et demande un tir d'appui. En quelques minutes, il réussit à établir un véritable anneau de feu autour de la posi-

Suite de l'article page 39

VAEVICTIS vous propose de rejouer le premier engagement de la 1re division de cavalerie aéromobile américaine plus connue sous le nom de « First AirCav » au Sud Vietnam, dans la vallée de la Drang durant les mois d'octobre à novembre 1965.

Un jeu de Franck YEGICHEYAN

Ce jeu nécessite l'utilisation de dés à 6 faces (notés d6). Il est uniquement jouable en solitaire. le joueur contrôle les forces américaines. Les forces nord-vietnamiennes sont déplacées par le joueur lui-même grâce à l'aide du système de règles en solitaire spécialement conçu à cet effet.

1 - GÉNÉRALITÉS

1.1 - Terrain.

La carte est divisée en zones (1cm est égal à un kilomètre carré de terrain). Chaque zone est adjacente à plusieurs autres zones, le mouvement est permis entre zones adjacentes (sauf en ce qui concerne les zones séparées par une rivière...).

1.2 - Echelles de jeu.

Le jeu est divisé en tours équivalents à deux jours réels.

1.3 - Lexique des termes utilisés

NVA = unités du Nord Vietnam.
US = unités américaines.
ARVN = unités du Sud Vietnam.
EM = état-major.
LZ = landing zone (zone d'atterrissage pour hélicoptère).
S & S = drapeau américain (Stars & Stripes) pour indiquer les zones acquisent au joueur américain.
Force = pion représentant de 0 (leurre) à 6 unités NVA.
ZA = zone activée.
ZOP = zone objectif prioritaire.
TFS = tactical fighter squadron (escadrille de chasseurs tactiques).
7BW = 7th bomber wing (escadrille de bombardiers stratégiques B52).
G (Gunship) = hélicoptères de combat Huey Cobra.
T = hélicoptères de transport UH-1.
CIDG = civilan irregular défense groupe (groupe de défense civile encadrée par des bérets verts US).
Obs = hélicoptères d'observation.

1.4 - Tirage aléatoire

Si un paragraphe indique qu'il faut effectuer un tirage aléatoire, effectuer ce qui suit :
S'il y à le choix entre deux pions : 1-3 = 1er pion, 4-6 = 2e pion.
S'il y à le choix entre 3 pions : 1-2 = 1er pion, 3-4 = 2e pion, 5-6 = 3e pion.
S'il y à le choix entre 4 pions : 1-2 = 1er pion, 3 = 2e pion, 4-5 = 3e pion, 6 = 4e pion.

2 - UNITÉS ET ORGANISATION

La planche de pion regroupe les unités combattantes des deux camps ainsi que les marqueurs nécessaires au jeu.

2.1 - Les unités

Chaque pion de First Cav 1965 représente :
- un état-major (EM) pour les unités de commandement ;
- une compagnie pour les unités d'infanterie ;
- une compagnie d'hélicoptères pour les unités aéromobiles ;
- une compagnie de véhicules blindés pour les unités mécanisées ;
- un groupe d'hélicoptères d'observations ;
- une escadrille de chasseurs tactiques ou de bombardiers stratégiques ;
- une batterie pour les unités d'artillerie. (Les batteries NVA incluent dans leur valeur des pièces antiaériennes de protection).

Chaque unité dispose d'un potentiel d'attaque et d'un potentiel de défense.

2.2 - Réduction des unités

Toutes les unités d'infanterie et d'artillerie possèdent 2 niveaux d'efficacité (ou 2 pas de pertes) :
Recto d'un pion : unité complète
Verso d'un pion : unité réduite

2.3 - Les pions états-majors (EM)

Chaque camps possède un certain nombre de pions EM qui donnent des avantages aux unités qui sont sous leurs ordres directes.

2.4 - Destruction d'un état-major

- Un EM ne peut être pris pour cible que s'il se trouve seul sans aucune autre unité amie dans une zone en cours de partie.
- Un EM NVA seul dans une zone ne peut pas être attaqué par l'aviation US.
- Un EM détruit fait perdre les avantages que celui-ci amenait aux troupes placées sous ses ordres.
- Un EM se trouvant dans une zone contenant des unités amies ne pourra pas être détruit, mais il perdra un pas s'il reste la seule unité complète dans la zone. S'il est déjà fatigué, il ne pourra être détruit que si c'est la dernière unité à se trouver dans la zone.
- Un EM éliminé n'est jamais remplacé !

2.5 — Utilisation des états-majors

Un EM ne peut jamais attaquer directement (c'est à dire mener une attaque ou diriger un tir).

***Exception** : un EM NVA peut attaquer durant une embuscade à facteur 0 s'il est le seul pion disponible dans la zone.*

Ni être utilisé comme unité en plus de celle qui dirige le combat. Son rôle se borne à donner des bonus de combat et de moral.

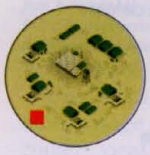
Bonus de combat : + 1 au potentiel d'attaque et de défense des unités se trouvant dans la même zone que l'EM et qui dépendent directement de lui.

Les unités amies qui ne sont pas directement placées sous les ordres de l'EM ne reçoivent pas ce bonus si c'est l'une d'elles qui dirige le combat.

Si plusieurs EM se trouvent dans la même zone, leur bonus ne sont pas cumulables, dans ce cas on prend le bonus d'un seul EM.

3 - LES MARQUEURS

Marqueur tour : ce pion est placé sur la piste des tours, il indique quel camp est actif selon sa face.



Base d'appui feu : ce pion représente un camp retranché spécifique à l'artillerie US. Il n'y a qu'un seul pion et il doit être placé au début du tour 2 par un jet de 1d6 sur l'une des 5 zones situées en bas à droite au-dessus de la zone de An Khe. Il donne une protection comme les camps de Duc Co et Plei Me et rapporte des points de victoires au joueur NVA s'il vient à être capturé.

Hérisson : ces pions servent au joueur US qui peut dans les premières phases de son tour, placer un marqueur *Hérisson* dans une zone contenant des unités US qui décident d'opter pour une attitude défensive. Les unités qui se trouvent dans la zone d'un *Hérisson* ont **+ 2** à leur potentiel de défense (même pour les nouvelles unités qui entrent dans la zone), et ne subissent pas les effets de la fatigue suite à un combat.

Un marqueur *Hérisson* permet aussi aux unités US qui s'y trouvent d'effectuer des tests de repérage (dans la zone ou est situé le hérisson et dans toutes les zones qui lui sont adjacentes) des unités NVA (comme pour les camps retranchés des CIDG).

Un *Hérisson* ne peut être détruit car il ne représente en fait qu'une position défensive dans laquelle s'installent les unités US pour mieux se protéger en cas d'attaque ennemie. Le joueur US peut décider à tout moment de retirer le marqueur pour permettre à ses troupes de quitter la zone pour se déplacer vers une zone adjacente ou alors pour être héliportées vers une autre zone de la carte.

Star & Stripes : les marqueurs *S & S* sont placé sur les zones de villages contrôlées par les forces US lorsque ces dernières s'arrêtent dans une telle zone à la fin de leur déplacement (on considère au début du jeu que toutes les zones, mis à part les zones Plei Me, Duc Co, Base D'appui Feu et Pleiku, sont hostiles au joueur US).

Ils sont retirés si une unité NVA traverse la zone et si cette dernière n'est pas occupée par une unité US. Une zone village contenant un marqueur *S & S* mais qui n'est pas occupée par une unité US est considérée comme zone inoccupée US.

Tir effectué : ces pions sont posés sur les batteries d'artilleries lorsque celles-ci utilisent leur capacité de soutient durant leur tour. Les marqueurs sont retirés à la fin du tour quand il ne reste plus une seule unité pouvant être activée.

Fatigue : ces pions sont placés sur les unités US en opération sur la carte. Chaque fois qu'une unité US effectue un assaut (en attaque ou en défense), il faut lui ajouter un marqueur.

***Exception** : les unités placées dans les zones de Duc Co, Plei Me et Pleiku ainsi que sous des marqueurs* Hérissons *ne souffrent pas de la fatigue quand elles combattent).*

Une unité qui possède un marqueur *Fatigue* voit son efficacité au combat diminuer, et perdra **1 pas de combat** si elle vient à perdre un combat (ou elle sera éliminée si elle était déjà réduite).

Pour la récupération de la fatigue (voir 10.1).

Force : ces pions, représentant des soldats NVA d'un côté et de l'autre une lettre correspondant à une

case située en bordure de carte (case dans lesquelles seront placées les unités NVA), sont utilisés pour le déplacement secret des unités NVA (Voir 12).

Leurre : ces pions servent à confondre les véritables pions *Force*. Chaque fois qu'un pion *Force* se replie ou est remis sur sa face caché, le joueur doit poser deux pions *Leurre* avec lui. (S'il y a plusieurs pions *Force* dans la même zone qui se replient ou sont remis face cachée, seul 2 pions *Leurre* seront placés avec eux).

Note :
s'il n'y a plus de pions *Leurre* disponibles, le joueur peut utiliser un pion *Force* non utilisé. S'il n'y en a plus, aucun pion *Leurre* n'est plaçé.

Embuscade : ces pions servent à indiquer les zones ou des unités NVA ou US réussissent à tendre des embuscades aux unités ennemies. Résoudre les embuscades au fur et à mesure qu'elles interviennent.

Découvert ! : ces pions servent à indiquer les pions *Force* qui sont repérés en cas de destruction du pion *Hôpital NVA*. Ces marqueurs resteront 3 tours complet sur les pions FORCE ainsi découvert. (Voir 12.9)

Riposte : ces pions servent à indiquer les zones contenant des pions *Force* qui viennent d'être repérés et qui incluent des unités d'artillerie NVA qui peuvent bénéficier d'un tir de riposte avant toute réaction du joueur US. (Voir 12.10)

HD/AD : ce pion sert à indiquer les hélicoptères/avions de chasses abattues lors d'embuscade ou de tir de DCA réussi.

Héliporté : ce pion permet de reconnaitre les unités ayant bénéficié d'un héliportage ce tour.

4 - Séquence de Jeu

Le jeu est joué en 18 ou 20 tours, le camp NVA est toujours le premier à jouer.

A - Tour du Nord Vietnam :

Lors de la phase des troupes NVA, le joueur doit activer toutes les zones contenant des pions *Force* et effectuer dans l'ordre qui suit les phases d'opérations suivantes :

1 - Activation des pions Force :

Jet de disponibilité des unités aériennes US.

Toutes les unités aériennes activées sont remises sur leurs faces active.

Toute unité US fatiguée débutant le tour NVA dans les zones Pleiku ou An Khe se voit retirer le marqueur *Fatigue*.

Remplacement des pertes. (Voir 11), selon le numéro du tour, Le camp NVA peut récupérer un ou deux pions éliminés et les remettre en jeu dans la case *Force* ou se trouve l'EM du régiment auxquels ils appartiennent ou l'une des cases *Force* contenant des unités du régiment auxquels ils appartiennent. S'il n'y a pas de perte, le camp NVA fait revenir l'une de ses unités réduites à pleine efficacité.

Chaque pion Force se déplace d'une zone en suivant les flèches vers la ZOP la plus proche.

Note :
le joueur déplace d'abord les pions le plus à l'est puis continue les déplacements d'est en ouest.

2 - attaque des ZOP :

Si une zone d'objectif prioritaire contient au moins 3 pions Force, effectuer un assaut.

3 - attaque des unités US :

Une zone contenant des unités US qui ne sont pas dans une ZOP pourra être attaquée par des pions *Force* s'il y à au moins un nombre équivalent ou plus de pions *Force* dans la zone.

Exemple : 4 unités US dans une zone et 3 pions* Force, *la zone ne sera pas attaquée, les pions Force ne se dévoilent pas. 4 unités US dans une zone et 4 ou 5 pions* Force, *la zone est attaquée et les pions* Force *se dévoilent.

4 - retraite :

Les pions Force des régiments NVA démoralisés sont déplacés de deux zones en direction de la frontière cambodgienne en passant par le chemin le plus court.

B - Tour Américain

Lors de la phase des troupes US, le joueur peut activer toutes les zones contenant des unités US/ARVN et effectuer dans l'ordre les phases d'opérations suivantes :

1- Placement des hélicoptères d'observations, tests de repérages des zones et embuscades US :

Placer les hélicoptères Obs dans des zones contenant des pions *Force* non découvert.

Effectuer les tests de repérages des unités d'hélicoptères Obs et des unités immobiles (camp CIDG, pions *Hérisson* et forteresse de Pleiku). Chaque zone ne peut être testée qu'une fois par tour par pions décrits ci-dessus. Les zones peuvent être retestées lors d'un héliportage (voir 5 ci-dessous) ou un déplacement terrestre (voir 6 ci-dessous).

Si une unité immobile obtient **8** au test de repérage, effectuer immédiatement une embuscade US sur le pion NVA le plus puissant découvert.

2 - bombardement terrestre des batteries NVA découvertes :

Les unités d'artillerie NVA découvertes durant la phase de repérage initial doivent effectuer immédiatement un tir sur la zone la plus proche contenant des unités US.

3 - bombardements aériens des pions *Force* découverts :

Le joueur US peut utiliser ses unités aériennes (TFS, B52, Gunships) pour attaquer des unités NVA découvertes.

4 - Placement des pions *Hérisson* et tirs des unités retranchées sur des zones adjacentes :

Les unités US commençant sur la carte peuvent se mettre en position défensive. Placer un pion *Hérisson* sur les unités qui n'effectueront pas de déplacement durant ce tour.

5 - déplacement héliporté (voir 6.2), embuscades NVA et tests de repérages :

Effectuer tous les déplacements héliportés durant cette phase. Les unités qui n'ont pas tiré peuvent effectuer un déplacement héliporté d'une zone vers une autre.

Les unités héliportées qui débarquent dans une zone contenant des pions *Force* non découvert doivent subir un test d'embuscade. Après ce test et ses effets, effectuer un test de repérage pour les unités qui viennent de débarquer.

6 - déplacements terrestres, embuscades NVA et tests de repérages :

Effectuer tous les déplacements terrestres durant cette phase. Les unités terrestres qui n'ont pas été héliportées peuvent se déplacer d'une zone (ou de deux par la route).

Les unités US qui entrent dans une zone contenant des pions Force non découvert stoppent leur mouvement et doivent subir un test d'embuscade. Après ce test et ses effets, effectuer un test de repérage pour les unités qui viennent d'entrer dans la zone.

7 - Combats :

Effectuer tous les tirs ou les assauts durant cette phase.

Toutes zones adjacentes à des unités US et contenant des pions *Force* découvert peuvent recevoir un tir.

Toutes zones contenant des unités US et des pions *Force* découvert peuvent recevoir un assaut. Le joueur US peut attribuer en appui d'un assaut une ou plusieurs batteries d'artillerie (non utilisée pour un autre assaut) et à portée de tir ainsi qu'une unité aérienne non utilisée en bombardement.

8- Placement des pions *Fatigue* et *S & S* :

Toutes les unités terrestres US qui ont participées à un assaut reçoivent un pion *Fatigue*, à l'exception des batteries d'artilleries, des unités aériennes et des unités placées dans les zones de Pleiku, Plei Me, Duc Co, Base d'appui feu et les unités sous un marqueur *Hérisson*.

Placer des pions *S & S* dans les zones non contestées de villages contenant des unités US pour marquer des points de victoires.

Notes :
Les unités qui sont placées au début d'un tour sous un marqueur *Hérisson* ne pourront pas se déplacer dans le même tour.

– On peut effectuer plusieurs actions dans une même zone mais les unités de cette zone ne peuvent en effectuer qu'une seule chacune (sauf cas particulier du *Hérisson* qui n'empêche pas le tir).

Exemple : une zone contient cinq unités US.
Le joueur décide de mettre en Hérisson 2 de ses unités qui ne bougeront pas mais pourront effectuer un tir sur une zone adjacente contenant des pions **Force** *découvert.*
Le joueur décide de déplacer les 3 autres unités qui ne tireront pas dans une autre zone adjacente contenant des pions **Force** *non repérés pour tenter de les découvrir et de les attaquer par un assaut si cela est possible (mais les unités devront passer un test d'embuscade NVA en pénétrant dans la zone).*

Une zone contenant des pions *Force* repérés peut être attaquée une première fois par des tirs, puis, s'il reste encore des pions découvert dans la zone, par un assaut mené par des unités US entrant dans la zone des pions *Force*.

Une unité qui tire ne peut pas bouger dans le même tour.

Une unité qui bouge ne peut pas tirer mais peut lancer un assaut dans le même tour.

Un bombardement aérien peut être effectué sur n'importe quelle zone de la carte contenant des pions *Force* repérés.

Activation de la zone An Khe :

- Les unités aériennes sont activées par la zone An Khe qui représente les aérodromes US au vietnam pour plus de simplicité.

- Cette zone, contrairement aux autres zones de la carte, peut être activée plusieurs fois durant le même tour.

Exemple : en phase 1, la zone est activée pour déplacer les hélicoptères "Obs".En phase 3, la zone est encore activée pour utiliser les unités aériennes (TFS, B52, Gunship) pour bombarder ou non des zones contenant des pions **Force** *repérés. En phase 5, la zone est de nouveau activé pour déplacer par héliportage des unités terrestres se trouvant dans la zone de An Khe. En phase 7, nouvelle activation de la zone pour utiliser comme soutient d'un assaut terrestre, des unités aériennes non utilisées au tour 3. En phase 7, les hélicoptères qui n'ont pas étés utilisés comme transport en phase 5 peuvent être utilisées comme hélicoptères d'évacuation d'unités US ayant perdu un combat et devant se replier suite à ce combat.*

Durant les phases 2 et 3 du camp NVA, la zone An Khe pourra être activée pour utiliser les unités aériennes non utilisées durant le tour US comme appui d'une défense US contre un assaut NVA. De même, les hélicoptères de transports non utilisés durant le tour US pourront être utilisés durant ces deux tours pour évacuer des unités US devant se replier suite à un combat contre un assaut du NVA.

5 - Empilement et Controle

5.1 - Empilement

Le joueur US peut avoir un maximum de **cinq unités** (EM compris) dans une zone quelconque (exception : la zone Pleiku peut contenir 10 unités maximums). La zone de An Khe peut contenir un nombre illimité d'unités US. Une unité en déplacement ou en retraite ne peut pas s'arrêter dans une zone contenant déjà cinq unités amies. Si le recul est impossible, une unité du groupe d'unité perd alors **un pas** et le groupe reste dans la zone qu'il désirait quitter.

Le joueur NVA peut avoir un maximum de **cinq pions *Force*** dans une zone quelconque. Les zones du Cambodge peuvent contenir un nombre illimité de pions *Force*.

Note : chaque pion *Force* représentant de 0 à 6 unités, le joueur NVA pourra donc avoir dans une zone entre 0 et 30 unités (six fois plus que le joueur US) mais cela arrivera très rarement.

5.2 – Contrôle d'une Zone

Toutes les zones de la carte sont sous l'un des quatre statuts suivants au cours du jeu :

– Zone inoccupée : au début du jeu, toutes les zones de la carte (à l'exception des zones Duc Co, Plei Me et Pleiku), sont considérées comme étant sous le contrôle du camp NVA mais ne représentent pas de danger réel pour les troupes US. Les zones de villages possédant un marqueur *S & S* mais qui ne sont pas occupés par des unités US sont considérées comme étant sous le contrôle du camp US mais ne représentent pas de danger réel pour les pions FORCE. (Ces zones servent à donner des points de victoires au joueur US). Ces zones n'influent pas sur le mouvement des unités.

– Zone sous contrôle des forces américaines

Zone occupée uniquement par des unités US. Si un pion *Force* entre dans de telles zones, il doit stopper son mouvement. Cependant le combat n'est pas obligatoire pour le camp NVA (voir 12). Une zone de village sous contrôle US lui donne des points de victoire à la fin du jeu.

– Zone sous contrôle nord-vietnamien

Zone occupée uniquement par des pions *Force*. Ces zones n'influent pas sur le mouvement des unités NVA. Si une unité terrestre US entre dans de telles zones, elle doit stopper son mouvement. Si la zone contient des pions *Force* non repérés, les unités US doivent passer un test d'embuscade NVA, une fois ce test et ses effets effectuées, les unités US devront tenter un test de repérage pour pouvoir engager le combat avec les pions *Force* non repérés. Une ZOP sous contrôle NVA lui donne des points de victoire à la fin du jeu.

– Zone Contestée : zone occupée par des unités US et des pions *Force* NVA. Les ZOP contestées ne donnent aucun points de victoire au forces NVA à la fin du jeu, sauf pour la ZOP Pleiku.

6 – Mouvement

6.1 – Déplacement des troupes américaines

Une unité terrestre US peut se déplacer d'une zone par tour (ou de deux zones si elle suit une route qui traverse ces zones). A partir d'une ZA, les unités qui s'y trouvent ne sont pas obligées de se déplacer ensembles.

Exemple : 4 unités dans une zone activée. Dans le même tour le joueur peut : soit déplacer 1 unité vers une zone adjacente A, soit déplacer 1 unité vers une zone adjacente B, soit faire tirer les 2 unités restantes vers une zone adjacente C sur des unités ennemies repérées.

Notes :

- Les unités mécanisées de l'ARVN ne peuvent utiliser que les zones de routes et ne peuvent se déplacer que de 2 zones maximums par tour.

- Une unité US en retraite ne peut pas entrer dans une zone sous contrôle ennemie.

- Une unité qui entre dans une zone sous contrôle de l'ennemi doit immédiatement stopper son mouvement.

- Une unité terrestre ne peut pas entrer dans une zone adjacente séparée par une rivière. Une unité se trouvera soit d'un côté de la rivière, soit de l'autre.

6.2 – Déplacements aéromobiles

Les unités US (et les unités de parachutistes de l'ARVN) peuvent être héliportées par les hélicoptères de transport " T " si elles commencent leur phase d'activation dans une zone contenant une Base US ou un Village, à savoir :

- Pleiku, Plei Me, Duc Co, An Khe, Base d'appui feu ;

- l'une des neuf *Landing Zone* situées sur la carte ;

- l'un des neuf villages situés sur la carte ainsi que la plantation de thé.

Une unité effectuant un déplacement aéromobile ne peut le faire **qu'une fois** par tour et dans une seule direction (chaque hélicoptère ne peut transporter qu'une seule unité par tour, que ce soit à l'aller ou au retour)

Note :

Une unité héliportée ne peut pas faire de déplacement terrestre en plus ce tour. Une artillerie héliportée ne peut pas soutenir un assaut (en attaque ou en défense) ce tour.

Exemple : une unité A se trouve à An Khe et se déplace par hélicoptère jusqu'à Plei Me ou la compagnie d'hélicoptère la déposera. L'unité A ainsi débarquée ne pourra pas dans le même tour effectuer un déplacement terrestre de une ou deux zoneset ce même si le joueur le désire.

Une unité qui se trouve déjà dans une base/village dans laquelle une unité d'hélicoptère vient de débarquer une unité fraîche, peut profiter de la présence de l'unité d'hélicoptère pour être rapatriée sur An Khe. En effet, une unité d'hélicoptère ne peut effectuer qu'une seule mission par tour et retourne automatiquement à An Khe à la fin de sa mission.

Exemple : suite à l'exemple de déplacement cité ci-dessus, une unité B dont la combativité est fortement diminuée se trouve dans la zone de Plei Me lorsque la compagnie d'hélicoptère arrive pour débarquer l'unité A en provenance de An Khe. L'unité B ayant besoin de repos, le joueur décide du passage de la compagnie d'hélicoptère dans la zone pour rapatrier cette dernière sur An Khe...

Notes :

– Chaque hélicoptère de transport qui est utilisé durant le tour en cour doit être remis à An Khe face Activée pour indiquer qu'il ne peut être réutiliser pour le transport ou l'évacuation durant son tour d'utilisation ou le tour NVA.

– Si des unités décollent d'une zone contenant des pions Force non repérés, le joueur US doit passer un test d'embuscade (Voir 6.3).

6.3 – Embuscades NVA

Une unité US déplacée par hélicoptère qui est débarquée ou qui décolle (ou qui est déplacée à pied et qui entre), dans une base/village contenant des pions *Force* non repérés, doit passer un test d'embuscade. Pour cela, le joueur jette 1d6 et applique le résultat suivant :

– sur un résultat de 5 : l'unité qui débarque ou décolle ou qui se déplace est tombée dans une embuscade et doit subir une attaque du pion *Force* contenant le plus grand nombre d'unités NVA présent dans la zone (Toutes les unités NVA du pion *Force* participent à l'embuscade). Retourner tous les pions *Force* et effectuer un assaut. Pour ce combat, la seule valeur défensive à compter est celle de l'unité US la plus puissante, le terrain, l'artillerie et les EM ne sont pas pris en compte (mais la fatigue est prise en considération). Tout résultat défavorable a l'unité NVA n'a aucune conséquence sur elle pour ce genre de combat. (Lors d'une embuscade il n'y a pas de tir de riposte efficace...). A la fin de l'embuscade, tous les pions *Force* sont retournés sur leur face cachée.

– **sur un résultat de 6** : même résultat que ci-dessus mais en plus le joueur US perd un hélicoptère s'il effectue un débarquement héliporté dans la zone. Avancer alors le marqueur *Hélicoptère détruit* (HD) de une case sur le compteur prévu à cet effet sur la carte.

Notes :

- Un hélicoptère détruit n'a aucune influence sur l'unité d'hélicoptère. Le seul intérêt est pour le décompte final des points de victoire.

- Lors d'une embuscade, si les pions *Force* qui attaquent sont tous des pions *Leurre* uniquement, ces derniers sont retirés de la carte. Si par contre il y a des pions *Force* contenant des unités ainsi que des pions *Leurre*, à la fin de l'embuscade, tous les pions *Force* ayant participés à l'embuscade (*Leurre* compris) sont remis sur leur face cachée.

6.4 - Combat en arrivant au sol

Une fois le test d'embuscade effectué et son résultat appliqué :

– si un pion est débarqué ou se déplace dans une zone contenant des pions *Force* non repérés, il doit immédiatement effectuer un test de repérage pour tenter d'accrocher l'ennemi ;

- si un pion est débarqué ou se déplace dans une zone contenant des pions *Force* repérés, il pourra attaquer ces derniers si le joueur US le désire, néanmoins le combat n'est pas obligatoire.

6.5 - Limitation de mouvement

A aucun moment, les unités terrestres ou aériennes US ne peuvent ni ne pourront pénétrer ou attaquer dans une des zones du Cambodge. Le Cambodge est un territoire neutre. Le Cambodge est donc un sanctuaire inviolable pour les forces NVA/VC.

7. Test de repérage US

Ce test est effectué à chaque fois que le joueur US désire découvrir un pion *Force* non repéré.

Un pion *Force* repéré est retourné (voir 12), il le reste jusqu'à la fin du tour US s'il n'est pas attaqué ou si les attaques qu'il subit ne lui font aucun effet (Voir 8.4). Une fois le tour fini, le pion *Force* et de nouveau retourné sur sa face caché. Le joueur US devra effectuer un nouveau test de repérage pour pouvoir attaquer une nouvelle fois le pion *Force*.

Note :
le joueur US ne peut effectuer qu'un seul test de repérage par zone contenant des pions Force durant la phase 1 de son tour. Il pourra tenter d'autres tests par le biais des déplacements de ses unités au sol et par les déplacements héliportés.

Si le pion Hôpital ou un EM est repéré par un hélicoptère d'observation, ces pions ne pourront pas être attaqués par un bombardement aérien. Ils ne peuvent être attaqués que par des unités terrestres.

Un test de repérage peut être effectué par les unités et dans les zones suivantes :

– **Unité des CIDG** : zone du camp et toutes les zones à 2 zones de distance.

– **Unités US basées à Pleiku** : zone de pleiku et toutes les zones adjacentes.

– **Unité US sous *Hérisson*** : zone du *Hérisson* et toutes les zones adjacentes.

– **Unité US débarquant d'un hélicoptère** : zone dans laquelle débarque l'unité.

– **Unité US en mouvement** : zone dans laquelle entre l'unité.

– **Hélicoptère d'observation** : zone dans laquelle est placé l'hélicoptère.

Lancer 1d6 :

1-3 : aucun pion n'est repéré dans la zone.

4-6 : un seul pion peut être retourné s'il y en a plusieurs. Prendre un pion au choix du joueur.

7 : tous les pions *Force* présents dans la zone sont repérés et retournés

8 : idem7 mais en plus le joueur US peut tendre une embuscade aux pions repérés.

Modificateurs au dé de repérage :

- Unité des CIDG : **+ 1**
- Hélicoptère d'observation « Obs » : **+ 1**
- Cinq unités US/ARVN entrant dans une zone : **+ 1**

Note :
si un hélicoptère « Obs » est présent dans une zone dans laquelle une unité terrestre US tente un repérage, l'hélicoptère rajoute son bonus. Si l'unité terrestre possède aussi un bonus, les deux se cumulent.

Exemple : l'unité CIDG de Plei Me tente un repérage dans une zone à deux zones de distance du camp retranché + 1 au dé. Dans cette même zone se trouve un hélicoptère « Obs » + 1 au dé. Total = + 2 au dé de repérage.

7.1 - Embuscade US

Un pion *Force* qui se repli dans une zone occupée par des unités US doit passer un test d'embuscade. Lancer **1d6**, sur un résultat de **5 ou 6**, le pion *Force* restera découvert en entrant dans la zone, il ne pourra pas être retourné sur sa face cachée comme il le fait d'habitude suite à un repli, et il subira une embuscade US.

Une unité terrestre US qui obtient un résultat de **8** lors d'un test de repérage peut attaquer les pions *Force* détectés grâce à une embuscade. Pour ce combat, prendre la valeur offensive de l'unité US la plus puissante qui a repéré et la seule valeur défensive à compter est celle de l'unité NVA la plus puissante, le terrain, l'artillerie et les EM ne sont pas pris en compte. Tout résultat défavorable a l'unité US n'a aucune conséquence sur ces elle pour ce genre de combat. (Lors d'une embuscade il n'y a pas de tir de riposte efficace...).

Notes :
- Si les unités repérées sont dans la même zone, l'embuscade aura lieu par un assaut uniquement.

- Si les unités repérées sont dans une zone adjacente, l'embuscade aura lieu par tir uniquement.

- Si les unités repérées sont dans une zone située à 2 zones d'un camp retranché des CIDG, l'embuscade aura lieu par un tir de l'unité CIDG, comme si la zone était adjacente au camp retranché.

7.2 -Utilisation des hélicoptères d'observations

Les hélicoptères d'observations "Obs" sont activés à partir de la zone An Khe ou Pleiku. Le joueur doit activer ses hélicoptères Obs durant la **phase 1** de son tour, et les placer sur n'importe quelle zone de la carte contenant des pions *Force* non repérés. Les hélicoptères "Obs" sont remis dans la zone An Khe ou Pleiku à la fin du tour US. Un hélicoptère "Obs" présent dans une zone contenant des pions *Force* repérés et attaqués par le joueur US donne un bonus de combat aux unités US.

Note concernant Pleiku comme héliport d'hélicoptère : dans le jeu en solitaire, seule les hélicoptères d'observation peuvent utiliser Pleiku comme base arrière pour se poser. Son utilité pour les autres hélicoptères est utilisée pour le jeu à deux, elle sera expliquée dans le prochain numéro de *VaeVictis*.

8 - Combat

Un combat n'est pas obligatoire sauf en cas de ZOP.

Le joueur US peut effectuer un combat s'il réussit à repérer des pions *Force* dans une zone durant son tour.

Une zone contenant des unités US qui ne sont pas dans une ZOP pourra être attaquée par des pions *Force* s'il y à au moins un nombre équivalent ou plus de pions *Force* dans la zone.

Une ZOP contenant au moins **3 pions *Force*** doit obligatoirement être attaquée par le camp NVA. (S'il y à 2 pions ou moins, il n'y a pas de combat).

Une unité peut attaquer soit dans la zone dans laquelle elle se trouve (c'est un assaut) soit effectuer une attaque à distance dans une zone adjacente sans se déplacer (c'est un tir).

Pour résoudre un combat, comparer la valeur offensive de l'attaquant plus un jet de 2d6, avec la valeur défensive du défenseur plus un jet de 2d6.

Note :
Dans un combat, un EM ou le pion *Hôpital*, ne peut pas servir de défenseur (ou de cible en cas de bombardement aérien) principal s'il y a d'autres unités amies dans la même zone que lui.

8.1 - Valeur offensive

Voir tableau page 28

8.2 - valeur défensive

Voir tableau page 28

8.3 – Combats spéciaux

Tirs à partir d'une zone contestée :

Toute unité tirant vers une zone adjacente à partir d'une zone contestée voit son potentiel d'attaque final (après modification) divisé par deux (arrondir au plus haut).

Note :
une zone peut être attaquée plusieurs fois durant le même tour :
– par bombardements aériens ;
– par des tirs venant d'une zone adjacente ;
– par un assaut d'unités terrestres entrant dans la zone.

Ces possibilités d'attaque sur une même zone ne sont possibles que s'il reste des unités ennemies dans la zone.
Embuscade NVA : Voir 6.3
Embuscade US : Voir 7.1, tests de repérage US.
Attaque de Nuit NVA : Voir 12.7

8.4 – Résultats de combat

Voir tableau page 28

8.5 - Repli Américain par Hélicoptère

Si des unités US sont forcées de se replier dans une zone adjacente suite à un combat, le joueur peut à la place les évacuer par air et les replier directement à An Khe.

Un repli par hélicoptère ne peut se faire que si le combat à eu lieu dans une zone contenant une base US, une LZ ou un village (voir 6.2).

Un repli par hélicoptère ne peut être effectué que s'il reste des hélicoptères de transport non utilisés à An Khe.

Rappel : un hélicoptère ne peut transporter qu'une seule unité. (Un EM est une unité à part entière).

9 - Appui d'artillerie et bombardements aériens

9.1 - Appui d'artillerie

Chaque batterie d'artillerie peut utiliser son potentiel d'attaque pour appuyer un combat en assaut ou en défense de la manière suivante :

– soit en appui de sa propre zone ;
– soit en appui d'une zone adjacente
– soit en appui d'une zone située à 2 zones (NVA) ou 3 zones (US/NVA) de la batterie.

Notes :
– Une batterie qui utilise son potentiel d'attaque pour appuyer un combat est placé sous un marqueur *Tir Effectué* jusqu'au tour suivant.
– Plusieurs batteries peuvent appuyer le même combat en assaut ou en défense, mais en ce cas, toutes les batteries qui participent au combat reçoivent un marqueur *Tir Effectué*.

9.2 - Bombardements aériens

Seul le joueur US dispose d'unités aériennes sous la forme de :

- Trois Gunships Huey Cobra et deux aéro-rocket ;
- Trois escadrilles de chasseurs tactiques ;
- une escadrille de bombardiers stratégiques B52.

Notes :

- Le joueur peut utiliser ses pions n'importe ou sur l'ensemble de la carte.

- Chaque unité peut effectuer un bombardement sur une zone, mais le joueur ne peut pas utiliser ses pions pour bombarder deux fois le même pion *Force* dans la même zone.

- Chaque pion *Force* bombardé doit être différent.

- Il ne peut y avoir de bombardement que s'il y a des pions *Force* repérés sur la carte.

- Une fois utilisés ils sont remis à An Khe face activée pour indiquer qu'ils ne pourront être réutilisés avant le tour suivant.

9.3 - Appuis aériens

Une unité aérienne qui n'a pas été utilisée durant la phase de bombardement du tour US peut être utilisée pour appuyer un combat en assaut ou en défense n'importe ou sur la carte, et ce aussi bien durant le tour NVA que le tour US.

***Exception** : les B52 ne peuvent en aucun cas êtres utilisé pour l'appui d'un assaut ou d'une défense.*

Notes :

- Une fois utilisé, l'unité est remise à An Khe face activée pour indiquer qu'elle ne pourra être réutilisée avant le tour suivant.

- Les unités aériennes et les batteries US peuvent êtres utilisés durant le tour NVA en appui de la défense d'unités US attaquées.

***Exception** : si le combat a lieu de nuit, il ne peut pas y avoir d'appui aériens US. Voir 12.7.*

9.4 - Disponibilité des unités aériennes

Les « Gunship » sont toujours disponibles à chaque tour (sauf en cas de rotation de brigade, voir 14.1).

Les unités « TFS » et « 7BW » ne sont pas disponibles tous les tours. Le « 7BW » peut-être utilisé à partir du tour 11, mais uns fois disponible à An Khe il faut lancer **1d6** (comme pour les « TFS ») pour savoir si le joueur US pourra l'utiliser pour le tour en cour.

Le jet de disponibilité des unités aériennes est à effectuer au début du tour NVA.

- Disponibilité des « TFS » (1d6)

1-2 = TFS 1 disponible uniquement ;
3-4 = TFS 1 et 2 disponibles uniquement ;
5-6 = TFS 1, 2 et 3 disponibles.

- Disponibilité du « 7BW » (1d6)

1-2 = 7BW non disponible ;
3-6 = 7BW disponible.

9.5 - Résolution d'un bombardement aérien

Pour résoudre un bombardement, comparer la valeur offensive de l'attaquant plus un jet de **2d6**, avec la valeur défensive du défenseur plus un jet de 2d6.

Le joueur qui défend choisi un pion cible qui subira l'attaque principale.

Note :

Un EM ou l'hôpital, ne peuvent être pris comme cible par un bombardement aérien. S'il y a d'autres unités amies présentes dans la même zone qu'eux qui subissent un bombardement, les EM ou l'hôpital ne seront pas affectés par celui-ci.

9.6 - Bombardements à risques

Tout bombardement aérien sur une zone contestée peut infliger des dommages sur les deux adversaires.

Si le résultat du jet d'attaque est inférieur au jet de défense, les unités US subissent les dommages à la place de celles de l'ennemi.

10 - Repos des unités US

Chaque fois qu'une unité US effectue un assaut ou se défend contre un assaut NVA, elle gagne un marqueur *Fatigue*.

Le fait de posséder un marqueur *Fatigue* influe sur la capacité de combattre de l'unité et lui inflige un **– 2** à ses dés de combat.

Une unité qui possède un marqueur *Fatigue* perdra automatiquement **1 pas** si elle vient à perdre un combat (le jet de combat US est inférieur au jet de combat NVA) ou elle sera éliminée si elle est déjà réduite.

Exemple : Une zone contenant 4 unités US Fatiguées est attaquée. Le joueur US perd le combat (jet d'attaque NVA une fois supérieur), l'unité US prise pour défenseur est donc éliminée, mais le joueur US devra réduire une seconde unité (par tirage aléatoire) du fait du statut Fatigue qui frappe ses unités. Les autres unités garderont toujours leur statut *Fatigue* mais pourront se replier normalement. Cependant, s'il n'existe aucune possibilité de repli par terre ou par air, une troisième unité US au choix sera réduite de moitié du fait du statut fatigue !

Notes :

- Si une zone contient des unités fatiguées et des unités non fatiguées, le malus dû aux unités fatiguées s'applique à tous les assauts/défenses.

- Les unités qui se battent dans les zones (Duc Co, Plei Me, Pleiku et la Base d'appui feu ou qui sont sous un marqueur Hérisson ne sont pas sujettes à la Fatigue, tant en attaque qu'en défense.

10.1 - Récupération de la fatigue

Une unité US peut récupérer de sa fatigue si elle débute son tour dans les zones Pleiku ou An Khe.

11 - Pertes NVA

Chaque tour le camp NVA peut récupérer 1 ou 2 pas de pertes :

- durant les tours impairs, le camp NVA récupère 1 pas de perte ;
- durant les tours pairs, le camp NVA récupère 2 pas de pertes.

S'il y a une (ou deux) unités éliminées ou plus, le joueur prend les plus puissantes des unités en attaque (*en cas de pluralité de pions, faire un tirage aléatoire du style : 1-3 = premier pion, 4-6 = second pion*) et les remet en jeu dans la case *Force* de l'EM correspondant au numéro de régiment des pions. Si l'EM a été éliminé, remettre les pions en jeu dans la case *Force* contenant le plus d'unité NVA et appartenant au même régiment que les unités qui sont remises en jeu. En cas de pluralité de cases contenant le même nombre de pions, le joueur prendra la case contenant la lettre la plus élevée en ordre décroissant (*exemple : A, E et F, prendre la case A*).

S'il n'y a pas d'unité éliminée, le joueur doit vérifier les cases *Force* contenant des unités réduites. Celle contenant le plus d'unité réduite doit récupérer 1 pas, c'est à dire que l'une de ces unités réduites redevient complète et récupère son potentiel de combat initial, (*durant les tours pairs, le camp NVA peut retourner 2 unités réduites sur leur face intacte*).

En cas de pluralité de cases *Force* contenant le même nombre d'unité réduite, prendre la première case du régiment qui possède le plus grand nombre d'unités réduites, (32e, 33e ou 66e).

Notes :

- En aucun cas un EM ou une artillerie éliminée ne peut revenir en jeu. S'il n'y a aucune unité réduite ou éliminée NVA au début d'un tour, le pas de perte de remplacement est perdu pour ce tour-ci.

- Les unités US ne bénéficient pas de pas de remplacement du fait de la rotation des brigades qui font intervenir à chaque fois des unités intactes, même si elles ont été réduites ou éliminées auparavant.

- Le fait de récupérer une unité éliminée peut faire perdre le statut de démoralisation à un régiment NVA frappé de démoralisation si celui-ci retombe en dessous du seuil de démoralisation du régiment *(Voir 12.8)*. Ce remplacement des pertes s'explique par l'arrivée de nouvelles recrues ainsi que par le regroupement des compagnies NVA dispersées par les attaques et les bombardements US.

12 – Mouvements NVA

Lors de la phase des troupes NVA, le joueur doit activer toutes les zones contenant des pions *Force* et effectuer dans l'ordre qui suit les opérations suivantes :

1 - Activation des pions *Force* :

- Jet de disponibilité des unités aériennes US ; toutes les unités aériennes activées sont remises sur leurs faces active. Toute unité US fatiguée débutant le tour NVA dans les zones Pleiku ou An Khe se voit retirer le marqueur *Fatigue*.
- Remplacement des pertes. (voir 11)
- Chaque pion *Force* se déplace d'une zone en suivant les flèches vers la ZOP la plus proche en commencant par les pions le plus à l'est.

2 - attaques des ZOP :

Si une zone d'objectif prioritaire contient au moins 3 pions *Force*, effectuer un assaut.

3 - attaque des unités US :

Une zone contenant des unités US qui ne sont pas dans une ZOP pourra être attaquée par des pions *Force* s'il y à au moins un nombre équivalent ou plus de pions *Force* dans la zone.

Exemple : 4 unités US dans une zone et 3 pions *Force*, la zone ne sera pas attaquée, les pions Force ne se dévoilent pas, s'il y a 4 ou 5 pions *Force*, la zone est attaquée et les pions *Force* se dévoilent.

4 - retraite :

Les pions *Force* des régiments NVA démoralisés sont déplacés de deux zones en direction de la frontière cambodgienne en utilisant le chemin le plus court.

12.1 — Déplacement des pions *Force*

Chaque zone sur la carte est munie de flèches de direction de couleur rouge, jaune ou bleue. Les flèches rouges sont prioritaires par rapport aux jaunes, Durant leur phase de déplacement, chaque pion *Force* est donc déplacé d'une zone en direction de leurs objectifs. (Voir 12.3).

Les flèches bleues ne sont utilisées que dans le scénario « objectif Plei Me ».

Si un pion atteint une ZOP, il s'y arrête.

Si une zone ne contient pas de ZOP mais si elle contient 2 pions *Force* ou plus, chaque pion devra emprunter une route différente s'il existe plusieurs choix possible à partir de la ZA. Dans ce cas La flèche jaune qui se trouve le plus au nord de la zone est prioritaire pour le déplacement par rapport aux autres flèches jaunes.

Exemple : Une zone contient 3 pions* Force *et possède 1 flèche rouge et 1 flèche jaune. Le déplacement s'effectuera comme suit : deux pions iront vers la flèche rouge, l'autre

pion prendra la flèche jaune. Une zone contient 5 pions **Force** *et possède 2 flèches jaunes et 1 flèche rouge. 2 pions passeront par la flèche rouge, 2 pions prendront la flèche jaune la plus au nord de la zone, 1 pion prendra la flèche jaune qui reste.*

Lors de leurs mouvements de retraite suite à une démoralisation du régiment, les pions *Force* sont déplacés de **2 zones** en direction de la frontière cambodgienne en empruntant le chemin le plus court. S'il y à des unités US sur leur chemin, les pions *Force* devront stopper en entrant dans la zone mais ne devront pas se dévoiler.

12.2 - Empilement des pions Force

Une zone peut contenir jusqu'à **5 pions** *Force* simultanément. Toutes les unités contenues dans la zone pourront participer au même combat (jeu en solitaire) ou se diviser pour attaquer plusieurs zones contenant des unités US (jeu à deux joueurs, voir prochain VV).

12.3 - Zone de villages

Les zones de villages et celle de la plantation de thé ne sont pas des objectifs NVA. Au début du jeu, toutes ces zones sont considérées acquises au camp NVA. Si le joueur US désire gagner des points de victoire, il faut qu'il envoi des unités contrôler ces zones en laissant au moins une unité terminer son tour dans une telle zone. Dès que l'unité US quitte la zone, le joueur doit placer un marqueur *S & S* dessus (la zone devient inoccupée US).

Si une unité NVA traverse une zone contenant un marqueur *S & S*, que ce soit en avançant ou en retraitant, même si aucune unité ne termine son tour dans la zone, le marqueur est retiré et le joueur US devra renvoyer une unité contrôler le village pour reposer un marqueur.

12.4 - Zones d'objectifs prioritaires (ZOP)

Les zones suivantes sont considérées comme ZOP : Plei Me, Duc Co, Pleiku, base d'appui feu.

Ces zones doivent être obligatoirement attaquées en priorité. Cependant, une attaque n'aura lieu que si au moins trois pions *Force* sont présents dans la zone.

Les pions *Force* qui entrent dans ces zones devront y rester jusqu'à ce qu'il arrive l'un des événements suivants :

– Les unités US présentent dans la zone sont éliminées. Placer un drapeau NVA.

– Les unités NVA qui composent la *"Force* sont démoralisées, le ou les pions*Force* devront quitter la ZOP et se replier en direction de la frontière cambodgienne au début du tour suivant.

– Les unités NVA qui composent la *Force* sont repoussées vers une zone adjacente. Le ou les pions *Force*, s'ils ne sont pas démoralisés, devront rentrer dans la ZOP au tour suivant et continuer l'attaque.

***Exception** : concernant la zone de Pleiku, si à n'importe quel tour, les pions Force sont les seuls à occuper la zone, le jeu s'arrête sur une victoire majeure des forces NVA, le Vietnam du Sud est coupé en deux.*

Notes :

– S'il se trouve déjà 5 pions *Force* sur la ZOP, les autres pions qui sont en état d'entrer dans la zone mais qui ne le peuvent pas du fait de la limite d'empilement, se dirigeront alors vers la ZOP suivante la plus proche (jeu en solitaire) ou attendre dans une zone adjacente (jeu à deux joueurs).

– Une fois qu'une ZOP est tombée aux mains du camp NVA, elle ne peut plus être récupérée par les unités US. Les unités NVA victorieuses peuvent donc quitter la ZOP vaincue et se diriger vers une autre ZOP.

12.5 - Attaques des zones contenant des unités US

Un pion *Force* peut toujours entrer dans une zone contenant des unités US sans se découvrir pour autant. Il n'y aura pas d'attaque de la zone US sauf si c'est une ZOP.

En dehors des ZOP, les pions *Force* n'attaqueront les zones contenant des unités US que si ces dernières ne sont pas placées sous un marqueur *Hérisson*.

Une zone US sera attaquée s'il y a un nombre supérieur ou égale de pion *Force* par rapport au nombre d'unités US présentes dans la zone.

Si dans les pions *Force* il se trouve des pions Leurre, l'attaque aura quand même lieu.

12.6 - Fin d'une attaque

A la fin du tour NVA, tous les pions *Force* repérés sont retournés sur leur face cachée. Il faut alors placer deux pions *Leurre* (s'il y en a de disponible) dans chaque zone (dans la limite des 5 pions *Force* par zone) ou des *Force* se sont découvert durant le tour. Le joueur devra alors prendre le ou les pions *Force* présents dans la zone et les mélanger avec le pion *Leurre*, puis il remettra tous les pions *Force* dans la zone où il les a pris.

Le seul cas dans lequel on ne placera jamais de pion *Leurre* à la fin d'un tour est celui ou les pions *Force* qui se sont découverts **ont attaqué des ZOP**.

Note : un pion *Force* non découvert ne peut jamais être attaqué par le joueur US, ni même être bombardé.

12.7 - Attaque de nuit NVA

A chaque fois que des pions *Force* lancent un assaut sur une zone, le joueur devra lancer **1d6**. Sur un résultat de **3, 4, 5 ou 6,** l'attaque aura lieu de nuit et il faudra appliquer un bonus de combat de nuit de **+ 1d6** à l'attaque des unités NVA.

Ce jet d'attaque de nuit est à effectuer pour chaque nouveau combat que peuvent effectuer les pions *Force* durant un même tour. Ainsi, durant le même tour il pourra y avoir des attaques **de nuit et de jour** dans différentes zones de la carte.

Lors d'une attaque de nuit, les unités US ne peuvent pas recevoir d'appui aérien.

12.8 - Démoralisation NVA

Si un régiment NVA perd 50 % de ses unités (infanterie, EM et artillerie compris), le régiment est démoralisé et tous les pions *Force* qui composent le régiment devront se replier de **deux zones** par tour en direction de la frontière cambodgienne par le chemin le plus court, le tour qui suit la démoralisation.

Pour savoir qu'un pion *Force* est démoralisé, placer le la tête en bas sur la carte. La règle de repérage continuera à lui être appliquée tant qu'il ne se découvre pas.

Si le joueur ne connaît pas quels sont les pions *Force* qui contiennent des unités démoralisées lorsque cela arrive, il ne repliera que les pions *Force* dont il connaît la position.

Quand les autres pions *Force* contenant des unités démoralisées se découvriront par le biais d'un test de repérage ou d'une attaque des pions *Force Force*, le joueur devra, à la fin du tour ou il aura découvert leur position, les placer tête en bas pour les reconnaître.

Si un pion *Force Force* contenant des unités démoralisées vient à lancer une attaque (cas ou le joueur ne connaîtrait pas la position de toutes les unités démoralisées quand la démoralisation survient), l'attaque est quand même menée à terme et les résultats appliqués.

Notes :

– Si un pion *Force* démoraliés vient à être découvert, il sera à nouveau retourné sur sa face cachée à la fin du tour du joueur US et il faudra placer avec lui deux pions *Leurre* s'il y en a de disponibles.

- Si un régiment démoralisé récupère une unité éliminée grâce aux pas de remplacements, il peut perdre son statut de démoralisation et retourner à l'attaque.

Seuils de Démoralisation des régiments

– 32e, 33e,66e : 8 unités ou plus éliminées démoralisent le régiment ;

– H15-VC : 2 unités ou plus éliminées démoralisent le bataillon ;

– 20e d'artillerie : 2 unités éliminées démoralisent le bataillon ;

– Le pîon *Hôpital* ne compte pas comme unité pour le 33e régiment avec lequel il débute le jeu.

12.9 - Destruction de l'Hôpital NVA

Si le pion *Hôpital* vient à être éliminé, le tour qui suit sa destruction lancer **3d6** au début du tour US. Le résultat obtenu sera le nombre de pions *Force* que le joueur US pourra retourner gratuitement sans avoir à les repérer. Ces pions ainsi découverts, le resteront durant **trois tours US**, après quoi ils seront retournés sur leur face cachée et mélangée avec des pions *Leurres*, (un par zone contenant un ou plusieurs pions repérés). Les pions repérés pourront être attaqués par le joueur US comme il le désire (en cas de pion *Leurre* retourné grâce à la destruction de *l'Hôpital*, ce dernier est retiré de la zone mais il compte dans le nombre de pions *Force* pouvant être retournés).

Historiquement, la prise de l'hôpital amena la capture des plans de marches des bataillons NVA ce qui permis aux unités US de les attaquer plus facilement.

12.10 - Tir des unités d'artillerie NVA

Si des unités d'artillerie NVA sont repérées lors d'un test de repérage US, elles attaqueront immédiatement l'unité ennemie la plus proche et à portée de tir. Ce tir interviendra avant que le joueur US ne puisse lui-même attaquer la zone contenant les unités d'artillerie NVA repérées.

***Exception** : en cas d'embuscade US, il ne pourra pas y avoir de tir d'artillerie NVA.*

Une fois le tir NVA effectué, le joueur US pourra attaquer la zone à sa guise selon les moyens dont il disposera alors.

Le tir d'une batterie d'artillerie se déroule comme pour un combat normal, cependant on ne prend en compte que le potentiel d'attaque de la batterie (s'il y a deux batteries ou plus repérées dans la même zone, cumuler le potentiel d'attaque de toutes les batteries pour ne former qu'un potentiel final unique). La cible devra être l'unité US la plus puissante et à portée de tir (en cas de choix, prendre la zone contenant les unités US les moins puissantes en défense et éviter à tout prix de tirer sur des zones contenant des unités d'artilleries US) de la zone contenant les batteries NVA. Le terrain et pris en compte pour la défense mais pas les EM. Si une batterie d'artillerie US est prise pour cible, elle rajoute son facteur d'attaque à sa défense.

Tout résultat inférieur ou égal au jet de l'adversaire n'entraîne aucune conséquence

sur les unités d'artilleries NVA.

13 - Conditions de victoire

Le joueur US doit empêcher les pions *Force* d'occuper la zone de Pleiku avant la fin du tour 18. Si cette zone venait à être occupée par au moins un pion *Force* contenant des unités NVA sans contestation ne serait-ce qu'un seul tour et ce durant n'importe quel tour de jeu, les forces communistes obtiendront alors une victoire automatique.

Sinon, à la fin du jeu, le joueur fait le décompte des points de victoire obtenus par les deux camps pour connaître le vainqueur de la campagne de Ia Drang.

Les points de victoire sont attribués comme suit :

● NVA

Par unité ARVN éliminée : **2**
Par unité terrestre US/CIDG éliminée : **4**
Par EM US/ARVN éliminé : **8**
Par hélicoptère/avion abattu : **2**
Base d'appui feu US occupée : **8**
Plei Me ou Duc Co occupés : **8**
Zone Pleiku contestée : **10**
Zone Pleiku occupée sans contestation durant 1 tour : **victoire automatique**
(Toute zone contestée autre que celle de Pleiku ne donne aucun point de victoire aux unités NVA)

● US

Par unité VC éliminée : **1**
Par unité NVA éliminée : **2**
Par EM éliminé : **8**
Pion Hôpital éliminé : **6**
Par zone de village avec un *S & S* : **4**

Note :
toutes les unités NVA qui sont remises en jeu du fait de la récupérations des pertes (voir 11) ne sont pas prises en considération pour le décompte des points de victoires. Seules les pertes réelles existantes à la fin du jeu sont prises en comptes. Par contre, toute unité US éliminée qui revient en jeu du fait de la rotation des brigades est prise en compte pour le décompte des points de victoires.

Le vainqueur est celui ayant obtenu le plus de points de victoire. En cas d'égalité c'est un match nul.

14 - Scénarios

14.1 - Placement et Rotation des Brigades US

Les unités de la *First Aircav* ne sont pas toutes disponibles au début du jeu. Certaines devront être retirées du jeu à un tour donné, et d'autres qui n'étaient pas disponibles le deviendront lors de ce même tour de la façons suivante :

● tour 1 :
- zone Plei Me : **US** = unité CIDG PM
- zone Duc Co : **US** = unité CIDG DC
- zone Pleiku : **ARVN** = EM + A/42, B/42, C/42, 3446 SF, parachutistes A/1/P et B/1/P

● tour 2 : renforts
- zone d'appuie feu : B/2/17 Art, B/2/12
- zone An Khe : EM 1st Brigade
A, C, D/2/12
A, B, C/1/9G
A, B/2/20G
1, 2, 3/TFS
A, B, C, D/229T
A, B, C, D/228T
A, B, C/2/19 Art
A, B, C, D/1/8
A, B, C, D/2/8
A, B, C, D/1/12,
A, B, C, /1/9
A, B, C/1/9T
A, B, C/9 Obs

● tour 9 : rotation de brigade : retirer au début du **tour 9 NVA** les unités suivantes :
EM 1st Brigade,
1/8, 2/8, 1/12, 2/12,
B/2/17 Art,
A, B, C/2/19 Art,
C, D /229T
A, B /228T,
A/2/20G,
C/1/9
C/1/9T
C/1/9G
C/1/9 Obs
Ces unités sont placées dans la case " Unités 1re Brigade " située à gauche de la carte.
Les unités suivantes sont disponibles (voir notes ci-dessous) :
EM 3rd Brigade
1/7
2/7
2/5
1/21 Art,
1/77 Art (Base d'appui feu)

● tour 11 :
- An Khe : 7th Bomber Wing (7BW)

● tour 14 : rotation de brigade : retirer au début du **tour 14 NVA** les unités suivantes :
EM 3rd Brigade
1/7
2/7
2/5,
B, C/1/21 Art,
D/228T
A, B/229T
Ces unités sont placées dans la case " Unités 3rd Brigade " située à gauche de la carte.
Les unités suivantes sont disponibles (voir notes ci-dessous) :
EM 2nd Brigade
1/5
1/8
2/12,
B/2/17 Art (Base d'appui feu, si cete dernière est occupée)
227T

Notes :
- Si les unités 1/8, 2/12, ont été éliminées ou endommagées avant le tour 9, elles retournent en jeu au tour 14 à pleine efficacité.
- Les unités qui arrivent peuvent être directement placées sur la carte dans les zones qui contenaient des unités US qui doivent se retirer. S'il n'y à pas assez d'unité pour remplacer celles qui partent, le joueur devra choisir quelles seront les zones qu'il ne remplacera pas.
- Le joueur US n'est pas obligé de remplacer les unités qui partent par celles qui arrivent. Il peut très bien garder une partie des unités qui arrivent (voir la totalité s'il le désire) en réserve dans la zone de An Khe pour les héliporter ensuite ou il le voudra durant son tour.
- Les unités qui doivent partir le feront même si elles se trouvent dans des zones contenant des pions *Force* et même s'il ne se trouve aucune base/village dans la zone ou elles se trouvent au début du tour de rotation.

14.2 - Placement des Régiments Nord Vietnamiens

Au début du jeu, regrouper chacun des trois régiments NVA dans trois récipients (16 pions par régiment), puis commencer à piocher, dans l'ordre, dans le 32e, puis le 33e et enfin dans le 66e régiment. Les pions sont placer dans les cases situées en bordure de carte. Ces cases se rapportent aux pions *Force* qui eux seront déplacés sur la carte.

Pour chaque case, lancer **1d6** et piocher dans les récipients le nombre d'unités équivalentes au résultat du jet de dé.

Exemple : case A 1d6 = 4; piocher 4 unités dans le récipient du 32e régiment.

Continuer à effectuer un tirage pour chaque case et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les pions de chacun des 3 régiments soient placés.

Note :
- On ne peut mélanger des unités appartenant à des régiments différents dans un même pion *Force* (Mais dans une même zone il peut y avoir des pions *Force* de régiment différent).

Exemple : case E 1d6 = 5. Dans le récipient du 32e régiment il ne reste plus que 3 pions à piocher, les 3 pions sont placés dans la case et les 2 points restant sont perdus. On ne peut pas piocher les 2 points restant dans le récipient du 33e régiment.

Note concernant les pions suivant :
- *Hôpital* : le pion *hôpital* est placé dans le récipient du 33e régiment et est pioché avec ce dernier.
- *A/B/C 20e artillerie* : le 20e d'artillerie est placé dans la dernière case vide qui suit celle des derniers pions du 66ème régiment.
- *A/B/C/D H15 VC Viêt-cong* : les pions du *H15 VC* sont placés dans la case qui suit celle du 20e d'artillerie.

Placement des pions *Force* NVA
Au début du jeu :
Placer les pions *Force* du 32e régiment dans les zones 1 ou 2 du Cambodge.
Lancer 1d6 : 1-3 = zone 1 Cambodge ; 4-6 = zone 2 Cambodge.
Placer les pions *Force* du 33e régiment dans les zones 3, 4 ou 5 du Cambodge.
Lancer 1d6 :1-2 = zone 3 Cambodge ; 3-4 = zone 4 Cambodge ; 5-6 = zone 5 Cambodge.
Note : Avec chaque régiment il faudra placer 6 pions Leurre.

● Tour 7 :
- pion *Force* H15 VC + 2 pions *Leurre* zone 1 Cambodge.

● Tour 9 : tous les pions *Force* du 66e régiment + 6 pions *Leurre*
Lancer 1d6 : 1-2= zone 3 Cambodge ; 3-4 = zone 4 Cambodge ; 5-6 = zone 5 Cambodge.

● Tour 10 : le pion *Force* du 20e artillerie + 2 pions *Leurre* au Cambodge dans la même zone d'arrivée que celle du 66e régiment.

14.3 – Scénarios et options

A - Scénario libre
Ce scénario commence au tour - 1 et dure 20 tours. Les unités US et ARVN sont placées comme expliqué en 14.1. Les unités NVA sont placées comme expliqué en 14.2.

B - Scénario historique
Le scénario commence au **tour 1** et dure 18 tours, les unités se placent comme suit.
Placement historique NVA
- 1 pion *Force* contenant au moins 2 unités du 32erégiment + 1 pion *Leurre* par zone C ;
- 1 pion *Force* contenant au moins 2 unités du 33e régiment + 1 pion *Leurre* par zone D ;
- le reste des pions *Force* du 33e régiment + 3 pions *Leurre* sont placés sur la zone E et sur les zones adjacentes ;
- le reste des pions *Force* du 32e régiment + 3 pions *Leurre* sont placés sur la zone F et sur les zones adjacente ;
- Le pion *Force* du bataillon H15 VC + 1 pion *leurre* sont placés dans la zone G (massif du Chu Pong).

Placement historique des unités de l'ARVN
- EM + A,B, C/42 + A/1/P en zone A
- B/1/P en zone B
- 446 SF en zone Pleiku

C - Scénario d'introduction "Objectif Plei Me"
Ce scénario commence au tour 1 et dure **4 tours** de jeu.
● tour 1 :
Utiliser les pions NVA des 32e et 33erégiments et les placer comme indiqué dans le placement historique.
Utiliser les pions CIDG et ARVN et les placer comme indiqué dans le placement historique.

● tour 2 : placer les unités US suivantes :
- pion Base d'appui feu (BaF) dans la zone de placement 2-3 de la carte ;
- B/2/17 (art) et B/2/12 dans la BaF
- zone Pleiku :
A, C, D/2/12,

8.4 - Résultats de combat

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur ou égal à 2 fois le jet de défense : (ex : 10 < ou égal à 20 +).

Assaut
- Attaquant principal = éliminé
- Attaquant en appui = repli dans une zone adjacente
- Défenseur = aucune conséquence

Tir
- Attaquant principal = éliminé
- Autres unités = aucune conséquence

Si le résultat est inférieur à 1 fois le jet de défense : (ex : 10 < 11-19).

Assaut
- Attaquant principal = repli dans une zone adjacente et réduit de moitié
- Attaquant en soutien = repli dans la même zone adjacente
- Défenseur = aucune conséquence

Tir
- Attaquant principal = réduit
- Autres unités = aucune conséquence

Si le résultat est égal à celui de l'adversaire (ex : 10 = 10)

Assaut/Tir
- Attaquant principal = réduit
- Défenseur principal = réduit
- Autres unités = aucune conséquence

Si le résultat est 1 fois supérieur au jet de défense : (Ex : 10 = > 6-9)

Assaut
- Attaquant = aucune conséquence
- Défenseur principal = éliminé
- Autres unités en défense = repli dans une zone adjacente

Tir
- Attaquant = aucune conséquence
- Défenseur principal = réduit
- Autres unités en défense = aucune conséquence

Si le résultat est 2 fois supérieur ou plus au jet de défense : (Ex : 10 > 5 ou moins)

Assaut
- Attaquant = aucune conséquence
- Défenseur principal = éliminé
- Autres unités en défense = la deuxième unité la plus puissante en défense est réduite (en cas de pluralité, faire un tirage aléatoire), les autres unités se replient dans une zone adjacente

Tir
- Défenseur principal = éliminé
- Autres unités = aucune conséquence

Notes :

– Un pion Force qui doit se replier suite à un combat est automatiquement retourné sur sa face cachée (exception, en cas de repli dans une zone US occupée et en cas de test d'embuscade US réussie voir 7.1). Le joueur doit placer deux pions Leurre en plus du pion véritable et mélanger le tout. Chaque pion est alors replié dans une zone différente.

- En cas de repli, tous les pions Force ayant participés au même combat doivent se replier dans des zones différentes.

Exemple : la zone contient 3 pions Force mélangés (1 véritable + 2 Leurres), chaque pion se replie dans une zone adjacente à la zone des combats mais chacun de son côté. Après le combat on aura donc 3 zones contenant chacune au moins 1 pion Force autour de la zone de combat originale.

– En cas de pluralité de zones de repli, le joueur choisi lui-même vers quelles zones il repli les pions. (Par ordre de priorité, les zones de repli seront celles qui rapprochent le plus d'une ZOP par le chemin le plus court).

– Un pion Force peut se replier même dans une zone contenant des unités US, mais s'il existe des zones vide, les pions Force se replient en priorité vers ces zones. Le repli dans une zone occupée par des unités US entraîne comme conséquences de passer un test d'embuscade US (Voir 7.1).

– Une unité US ne peut pas se replier dans une zone contenant au moins un pion Force. S'il n'existe aucune possibilité de repli (terrestre ou aérien par hélicoptère), une unité US perd un pas de combat et est réduite.

– Si une unité perd deux pas (cad deux fois réduite) pour le même combat alors elle est éliminée.

– Les unités US se trouvant dans les zones (Duc Co, Plei Me, Pleiku et la Base d'appui feu), et les unités US sous Hérisson, ignorent tout résultat indiquant un repli en cas de combat défavorable.

A, B, C, D/1/8 + EM 1st Brigade
A, B, C/1/9 Obs
– zone An Khe :
A, B, C/1/9
A, B, C/1/9T
TFS 1/2/3
A, B, 2/20G
A, B, C/1/9G
A, B, C, D/228T
A, B, C, D/229T

Le but du scénario et la capture de Plei Me pour les troupes NVA et sa défense par les troupes US/ARVN. Si la zone Plei Me est occupée uniquement par des pions *Force* NVA avant le tour 4, les troupes NVA gagnent le scénario. Utiliser toutes les règles applicables pour jouer ce scénario.

Note : les flèches bleues remplacent les flèches rouges dans les zones ou elles se trouvent pour ce scénario.

D - Arrivée aléatoire du 66ème régiment NVA

Cette option peut-être utilisée dans le jeu standard ou en placement historique.

A chaque tour après le premier, le joueur lance **1d6**. Sur un résultat de 6, le 66e régiment NVA fait son entrée sur la carte comme indiquée dans le jeu standard.

Si aucun 6 n'est obtenu avant le tour 9, le 66e fait son entrée sur carte à ce moment là.

Deux tours après l'entrée sur carte du 66e, le pion *Force* du 20e régiment d'artillerie fait son entrée sur carte comme indiquée dans la règle. ❑

Remerciement à Hervé Dubois de l'AJC pour m'avoir aider à tester le jeu.

9.7 - Valeur offensive

Egale au potentiel d'une unité aérienne qui attaque la zone plus 2d6.

9.8 - Valeur défensive

Egale au facteur de défense le plus élevé du groupe attaqué (au choix du défenseur) plus 2d6 plus :

- **+ 1** défense dans une zone dégagée "LZ", de village ou d'herbes à éléphant ;
- **+ 2** défense dans une zone de jungle ;
- **+ 2** par batterie d'artillerie NVA (pour leur capacité antiaérienne) présente dans la zone ;
- **+ 4** défense dans une zone de colline ;
- **+ 8** défense dans une zone du massif du Chu Pong.

Note : en cas de bombardement par le 7BW, le défenseur ne peut pas rajouter le bonus de + 2 des batteries NVA (Les B52 sont hors d'atteinte de la DCA NVA).

9.9 - Résultat d'un bombardement

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur au jet de défense :

– Bombardement dans une zone sous contrôle de l 'ennemi : aucun effet ;

– Bombardement dans une zone contestée : un pion ami perd un pas (ou est éliminé si déjà réduit) du fait d'une erreur de bombardement (en cas de pluralité de cible faire un tirage aléatoire).

– Si une batterie d'artillerie NVA est présente dans la zone bombardée, le pion aérien perd un appareil dû aux tirs de protection des pièces de DCA qui accompagnent la batterie.

Avancer le marqueur Hélicoptère détruit (HD) de une case sur le compteur prévu à cet effet sur la carte (même si le pion est un TFS...

Exception : le 7BW ne peut subir aucune perte quant il attaque (voir 6.3).

Si le résultat est égal au jet de défense :

– L'unité pris comme cible principale perd un pas (ou est éliminée si déjà réduite).

– Autres unités dans la zone : aucune conséquence.

Si le résultat est supérieur au jet de défense :

– L'unité prise comme cible principale perd un pas (ou est éliminée si déjà réduite).

– Toutes les unités NVA faisant partie du même pion *Force* attaquée par un bombardement aérien doivent se replier dans une zone adjacente. Le pion *Force* est alors retourné sur sa face caché et il est mélangé avec deux pions *Leurre*. Ensuite les 3 pions *Force* sont repliés chacun dans une zone différente adjacente à la zone bombardée.

Si le résultat est supérieur ou égal à deux fois le jet de défense :

– L'unité prise comme cible principale est éliminée.

– La deuxième unité NVA la plus puissante après la cible principale perd un pas. (S'il y a plusieurs pions faire un tirage aléatoire).

– Toutes les unités NVA faisant partie du même pion *Force* attaquée par un bombardement aérien doivent se replier dans une zone adjacente. Le pion *Force* est alors retourné sur sa face caché et il est mélangé avec deux pions *Leurre*. Ensuite les 3 pions *Force* sont repliés chacun dans une zone différente adjacente à la zone bombardée.

8.1 - Valeur offensive

Elle est égale au facteur d'attaque de n'importe quelle unité au choix de l'attaquant plus :

- **+ 1** pour chaque unité présente dans la zone en plus de celle qui dirige l'attaque ;
- **+ 1** si trois compagnies du même régiment US attaquent simultanément ;
- **+ 1** si trois pions *Force* NVA attaquent simultanément ;
- **+ 1** si un hélicoptère d'observation US se trouve dans la zone (joueur US seulement) ;
- **+ 1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
- **– 2** si au moins une unité US *Fatiguée* se trouve dans la zone du combat ;
- **+ 1d6** si attaque de nuit des unités NVA ;
- **+ n** appui d'un assaut (US ou NVA) par batterie d'artillerie dans la zone ou à portée de tir ;
- **+ n** appui d'un assaut (US) par une unité aérienne non utilisée en bombardement.

8.2 - valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé d'une des unités attaquées (au choix) plus :

- **+ 1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
- **+ 1** défense dans une zone dégagée (LZ), de village ou d'herbes à éléphant marquée l
- **+ 2** défense dans une zone de jungle marquée n ;
- **+ 2** défense des unités US sous un marqueur *Hérisson*.
- **+ 4** défense dans une zone de colline marquée s ;
- **+ 4** défense US dans les zones Pleiku, Duc Co, Plei Me, Base d'appui feu ;
- **+ 8** défense NVA dans une zone du massif du Chu Pong marquée s ;
- **– 2** si des unités US *Fatiguées* sont présentent dans la zone de combat ;
- **+ n** appui de la défense (US ou NVA) par batterie d'artillerie dans la zone ou à portée de tir ;
- **+ n** appui de la défense (US) par une unité aérienne non utilisée durant le dernier tour US

Notes :

n = potentiel d'attaque des batteries ou de l'unité aérienne.

Si une zone attaquée contient des unités complètes et des unités réduites, prendre en priorité comme défenseur principal les unités complètes (même si une des unités réduites a un facteur de défense plus élevé que celui des unités complètes). Tant qu'il y a des unités complètes dans une zone, ce sont elles qui doivent être attaquées (ou bombardées) en priorité.

Si une batterie d'artillerie possède un marqueur Tir effectué, elle ne peut plus être utilisée pour appuyé un assaut (chaque batterie ne peut fournir qu'un seul appui par tour).

Un hélicoptère dépose des « grunts » de la 1st Air Cav sur une colline surpomblant la vallée de A Shau. Les hélicoptères de transport servent de force de réaction et leurs pilotes alignent de nombreuses sorties quotidiennes. ***DR***

tion, grâce à des tirs de concentration bien placés, dont certains tombent à seulement 20 mètres du périmètre. Ce feu d'artillerie fait beaucoup pour empêcher les Vietnamiens de submerger la position, mais celle-ci demeure néanmoins précaire. Sur les 27 hommes du peloton, 8 sont tués, 12 blessés, ce qui ne laisse comme hommes valides que les effectifs d'un seul Squad ».[1]

UNE VICTOIRE AMÉRICAINE COMPLETE

Vers le milieu de matinée du 15 novembre 1965, la puissance de feu américaine, très supérieure à celle des Vietnamiens, commence à porter des coups décisifs. Au total, plus de 33 000 obus de 105 mm sont tirés. Les chasseurs-bombardiers de l'US Air Force fournissent un soutien aérien constant et même les bombardiers géants B-52 ont été appelés, écrasant le secteur sous leurs chapelets de bombes de 250 kg.

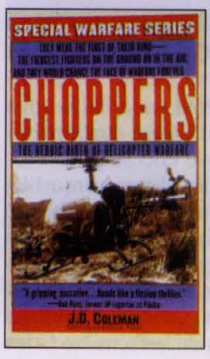
Au matin du 16 novembre, le général Chu Huy Man décide de rompre le combat. Il réunit ses survivants et les débris des deux régiments nord-vietnamiens regagnent le « sanctuaire » que forme alors le Cambodge, dont la frontière est toute proche.

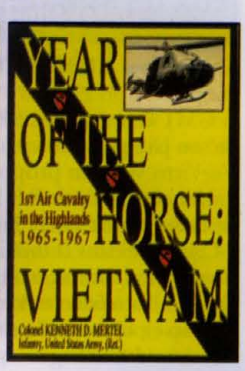
La première véritable bataille livrée par l'armée américaine et l'armée nord-vietnamienne se termine donc par une indéniable victoire américaine. Non seulement le 7th Cavalry est resté maître du terrain (pour combien de temps ?) mais les pertes sont sans commune mesure entre les deux protagonistes. Les Américains ont perdu 79 tués et 121 blessés. Sur le champ de bataille, les corps de 634 soldats vietnamiens ont été relevés. Il est permis de penser que les Vietnamiens ont emporté avec eux au moins autant de morts qu'ils ont peu récupérer avant leur repli. Quant au nombre de leurs blessés, il est inconnu. En tout état de cause, les deux régiments nord-vietnamiens engagés ont été détruits.

Pour le lieutenant-colonel Moore, le succès américain est dû « *à de braves soldats et au fusil M-16* ». La mention du M-16 est importante, car l'arme vient d'être livrée aux troupes de la 1st Cav.. Ajoutons aussi que le commandement américain s'est montré supérieur à celui des Vietnamiens. Moore et Brown finiront d'ailleurs la guerre au grade de général.

Outre le succès sur le terrain, la victoire américaine de Ia Drang conduit à une querelle au sommet dans les rangs vietnamiens. Ainsi, l'année 1965 se termine plutôt favorablement pour les Etats-Unis. Certes, ils se sont laissés entraîner dans une guerre dont ils ne voulaient pas (pas plus que les Nord-Vietnamiens, il est important de le dire), mais ils ont empêché la chute du Sud-Vietnam et pris un certain ascendant sur le terrain. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que Time Magazine, dans son édition du 31 décembre 1965, ait choisi comme homme de l'année le général William Childs Westmoreland, commandant en chef des troupes américaines au Vietnam (dont le titre exact – et quelque peu hypocrite – est : Commander, United States Military Assistance Command, Vietnam). ❑

Pour plus de détails sur les opérations de la 1st Air Cav dans la vallée de Ia Drang, vous pouvez consulter les ouvrages suivants.





1 - John Albright, John A. Cash, Allan W. Sandsturm – Seven Fire fights in Vietnam – Washington DC, Office of the Chief Military History, 1970, page 22

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

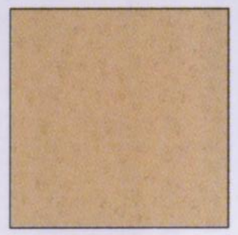
US 1er Brigade repos	US 2e Brigade repos	US 3e Brigade repos

1er Brigade repos	2e Brigade repos	3e Brigade repos

HD 1	HD 2	HD 3	HD 4	HD 5
HD 6	HD 7	HD 8		

HD = hélicoptère détruit

Jungle

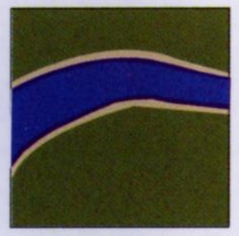


Herbe à éléphant

Colline

Village

Landing Zone



Rivière

Base US

- Zone dégagée
- Zone de jungle
- Zone montagneuse
- Zone d'objectif

-1	0	1	2	3
17-18 Octobre	19-20 Octobre	21-22 Octobre	23-24 Octobre	25-26 Octobre
4	**5**	**6**	**7**	**8**
27-28 Octobre	29-30 Octobre	1-2 Novembre	3-4 Novembre	5-6 Novembre
9	**10**	**11**	**12**	**13**
7-8 Novembre	9-10 Novembre	11-12 Novembre	13-14 Novembre	15-16 Novembre
14	**15**	**16**	**17**	**18**
17-18 Novembre	19-20 Novembre	21-22 Novembre	23-24 Novembre	25-26 Novembre

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE

IA DRANG 1965

N

PLEIKU

Route 508

Héliport

H

PLEI
DAN
NGOI

Route 14

Route 19

Plantation
de thé

THAN
BINH

D

PLEY
LOUNG

llée de
ORANG

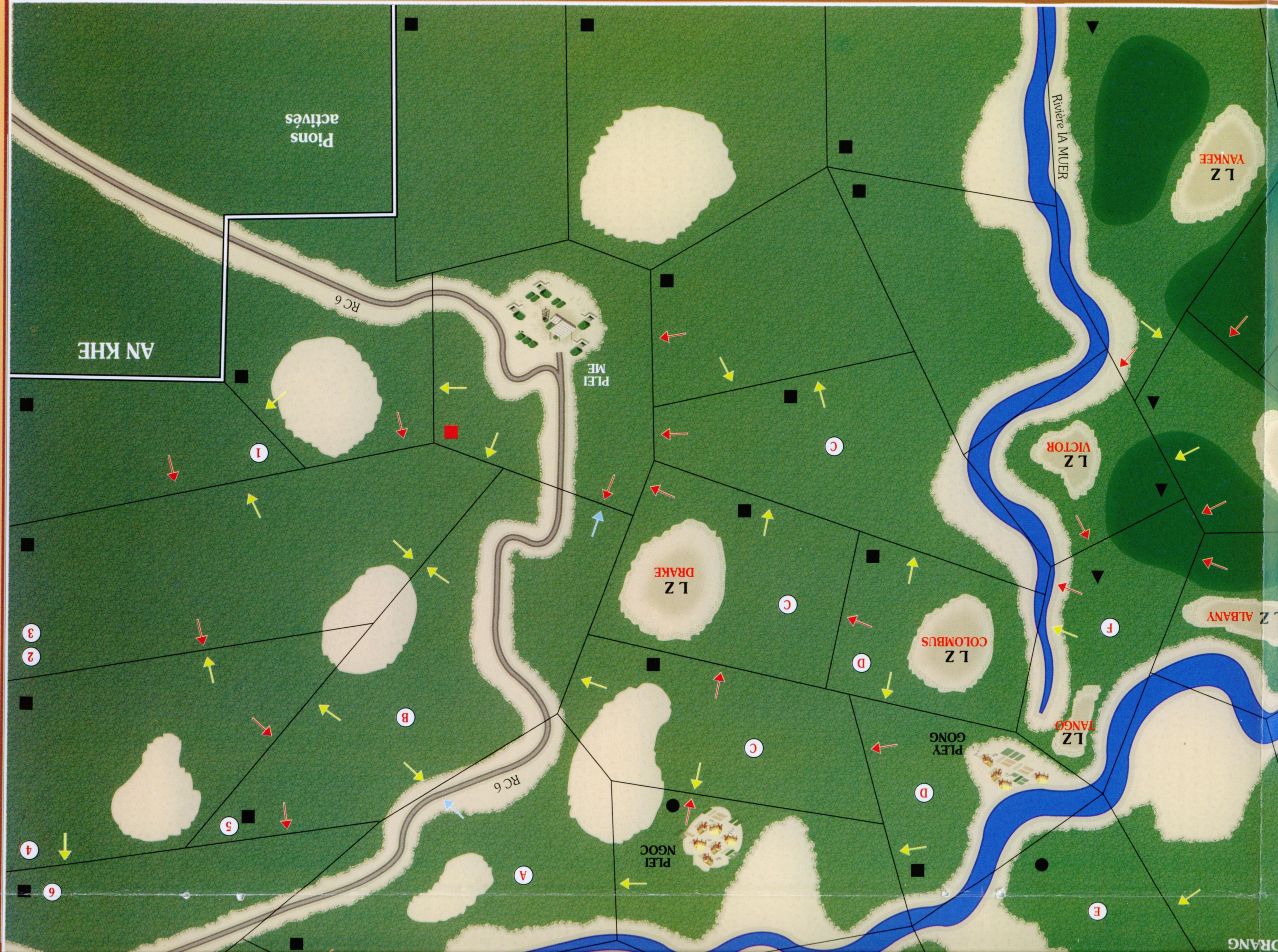
E

A

PLEI
NGOC

6

4



© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois.